EXIST
INheritage Official Artbook
TINKER
EXIST
INheritage
Official
Artbook

EXIST.

Exist merupakan Artbook perdana dari INheritage Project yang memuat kumpulan artwork dan aset visual dari game INheritage : Boundary of Existence. Artbook ini juga memuat beberapa Artwork dan desain yang tidak dimuncul-kan atau tidak jadi muncul di dalam game pertama INheritage project tersebut.

Selain itu, buku ini juga menampilkan beberapa guest art karya beberapa ilustrator Indonesia dan desain karakter hasil dari “INheritage Character Design Contest”.

Judul “Exist” dipilih untuk memperingati “kemunculan” pertama dari INheritage Project. Dan semoga buku ini dapat memunculkan inspirasi bagi pembaca sekalian.

Lead Artist
Mukhlis Nur

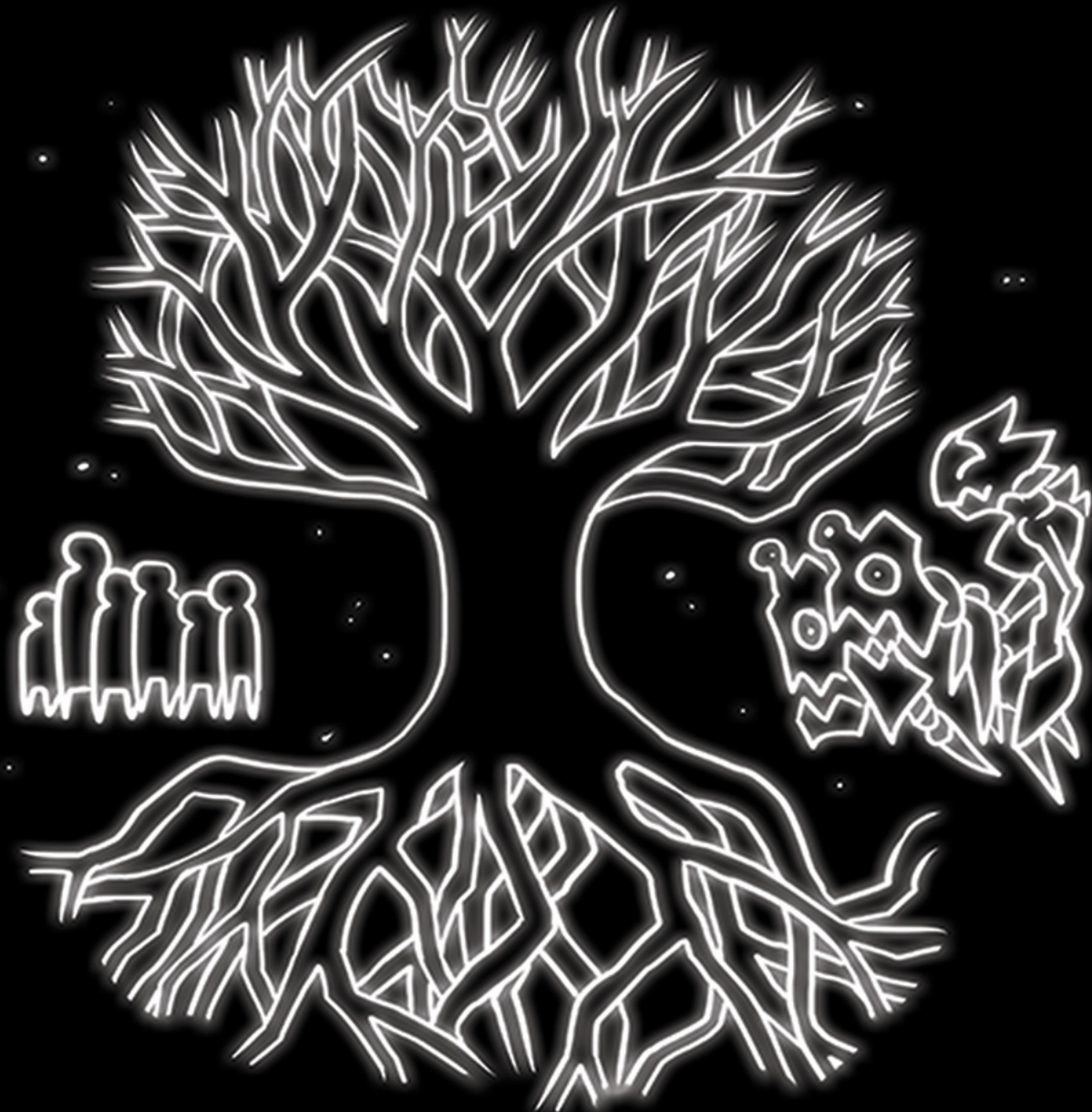
DAFTAR ISI.

CHAPTER I	Introduksi	5
CHAPTER II	Desain Karakter	11
CHAPTER III	In-game Design	29
CHAPTER IV	Artworks	57
CHAPTER V	Directors Cut	105
CHAPTER VI	Contest	129

THE UNIVERSE.

Dahulu kala, selain manusia, di dunia ini tinggal pula ras setengah dewa yang disebut Yaksa. Manusia dan Yaksa hidup di dunia ini dengan bergantung pada energi kehidupan yang mengalir dari akar - akar pohon kehidupan, Kalpataru. Akan tetapi, suatu hari perang besar antara manusia dan Yaksa pecah.

Perang tersebut memperbutkan siapa di antara kedua ras tersebut yang akan menguasai aliran energi Kalpataru. Dalam perang tersebut leluhur kita, manusia, berhasil meraih kemenangan. Dan dengan menggunakan kekuatan yang di dapat dari Kalpataru, mereka mengirim para Yaksa ke dunia lain dan menguncinya di dimensi yang berbeda tersebut.

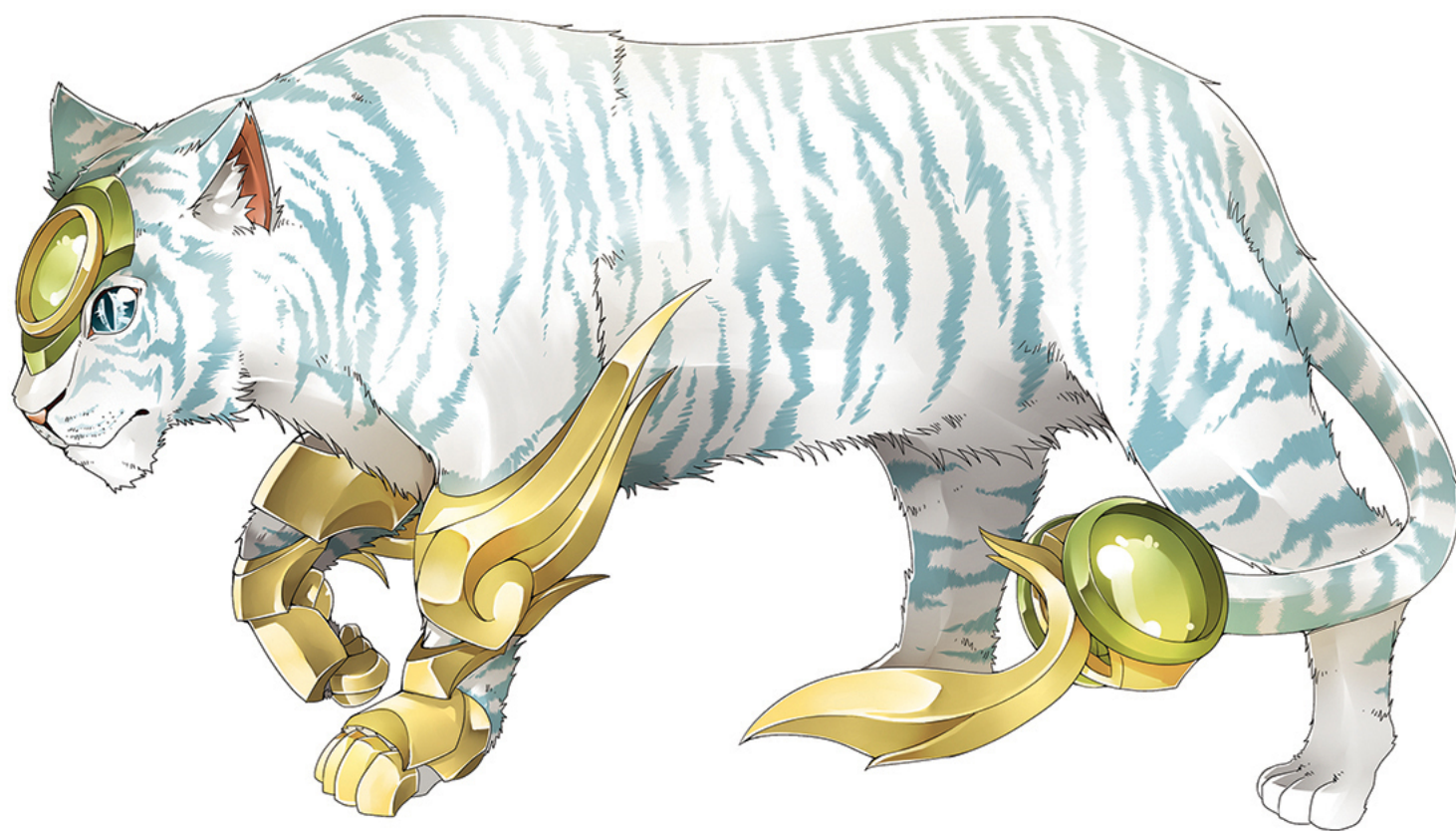
Demi menjaga kestabilan segel batas yang memisahkan dua dunia tersebut, leluhur kita menciptakan cara untuk mensuplai energi kehidupan ke untuk menjaga batas tersebut. Mereka menciptakan 'budaya'. Ritual, mantra, tarian, nyanyian, musik, monumen, candi, dan berbagai macam warisan budaya diciptakan demi satu tujuan; melindungi keseimbangan dunia.

[History of The Kalpataru] by Mukhlis Nur
Photoshop CS6 - 2/2013

[Nala The White Tiger] by Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 12/2012

Arca dalam bahasa sansekerta berarti 'patung'. Sedangkan dalam kebudayaan nusantara, kata Arca dipakai untuk menyebut patung - patung yang dipasang di lokasi - lokasi tertentu seperti candi, gerbang atau gapura, rumah, dan tempat - tempat sakral serta mistis lainnya. Patung - patung tersebut dipercaya dapat menjaga tempat - tempat tersebut dari energi negatif, menyegel sesuatu agar tidak dapat keluar dari suatu wilayah atau tempat, atau menolak bala.

ARCA.

Arca adalah sebutan untuk orang - orang yang dipilih oleh Rakyan untuk menjaga kota mereka. Dengan membuat kontrak dengan Rakyan, Arca diberi kemampuan untuk mengakses dan menggunakan energi dari Kalpataru. Ketika berubah menjadi Arca, orang tersebut akan mendapatkan pakaian, baju zirah, senjata, serta kemampuan sesuai dengan kepribadian masing - masing dan kota yang mereka jaga. Cara dan kriteria orang yang dipilih oleh Rakyan berbeda - beda tergantung pada masing - masing Rakyan itu sendiri.

Konsekuensi yang harus ditanggung Arca setelah membuat kontrak dengan Rakyan adalah keberadaannya yang kini berada di antara dua dunia. Karena hal tersebutlah manusia biasa tidak lagi dapat menangkap keberadaan para Arca. Manusia tidak akan menyadari keberadaan Arca kecuali sang Arca tersebut membuat kontak langsung dengan manusia tersebut.

[Reta The White Tiger] by Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 1/2013

RAKYAN.

Rakyan dalam bahasa sansekerta berarti 'yang menguasai/mengawasi suatu daerah'.

Rakyan adalah entitas gaib yang menguasai dan mengawasi wilayah atau tempat - tempat tertentu. Rakyan pada umumnya mengambil bentuk - bentuk hewan yang menjadi ciri khas wilayah tersebut. Asal usul Rakyan sendiri bermacam - macam.

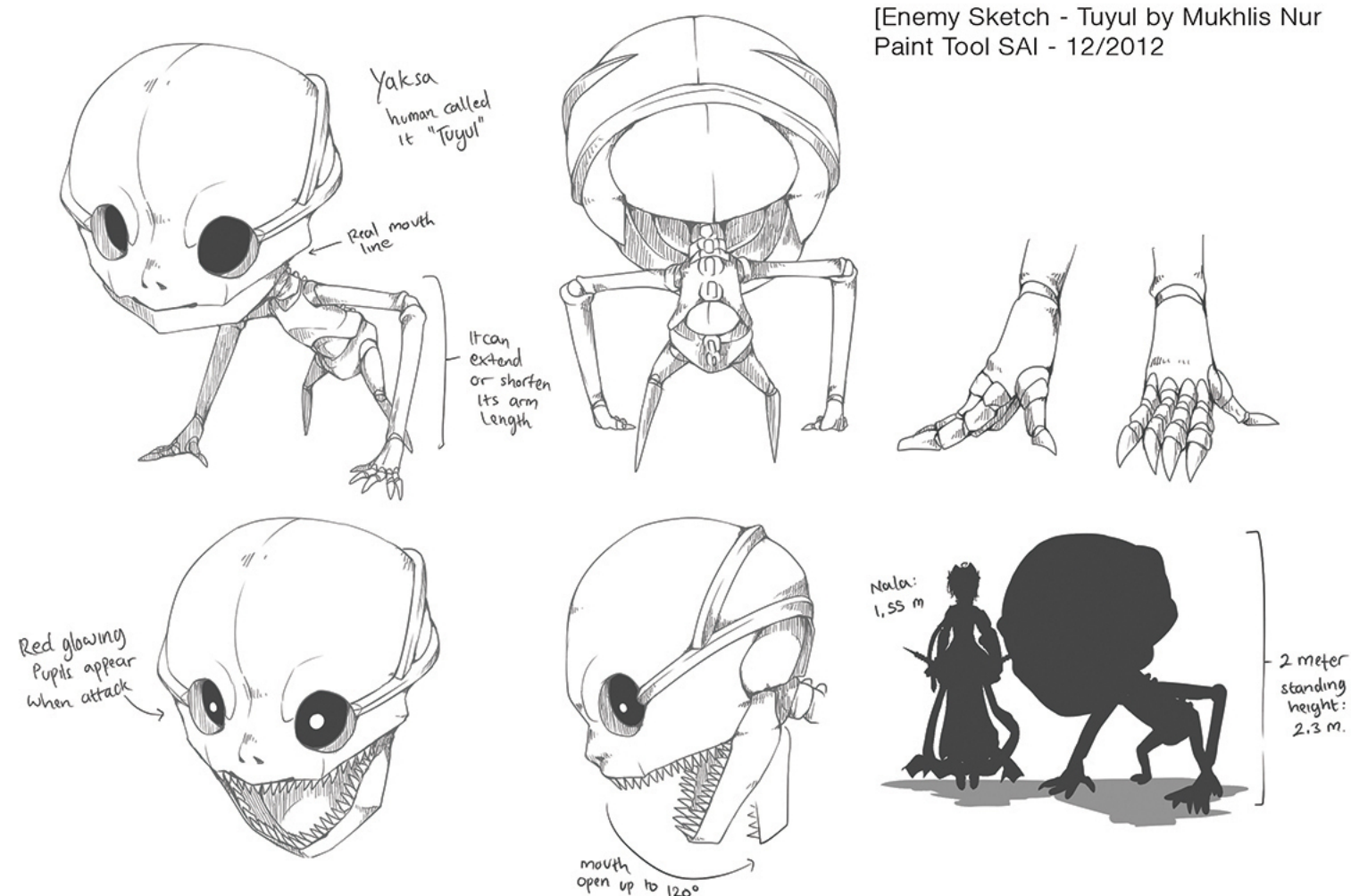
Ketika Kalpataru di pindahkan ke alam batas dunia, para leluhur manusia saat itu memanggil, memilih serta menciptakan para Rakyan dan memberi mereka tugas untuk mengawasi dunia ini dan memilih orang - orang yang mereka anggap pantas untuk mendapat kekuatan dari Kalpataru serta tugas untuk menjaga dunia manusia.

Walaupun memiliki kekuatan tersendiri dan akses langsung ke akar Kalpataru, Rakyan tidak dapat mencampuri urusan dunia manusia secara langsung tanpa membuat kontrak terlebih dahulu dengan manusia. Karena itulah mereka memilih manusia yang memenuhi kriteria mereka masing - masing untuk menjadi Arca.

YAKSA.

Yaksa adalah sebutan untuk makhluk raksasa misterius yang dulu hidup di dunia ini bersama leluhur manusia. Mereka hidup dengan mengkonsumsi energi kehidupan dari Kalpataru. Konon, mereka merupakan makhluk setengah dewa. Setelah konflik dan perang besar antara leluhur manusia dengan Yaksa yang dimenangkan oleh manusia, para leluhur kita memisahkan Yaksa ke dunia lain dan membuat segel pelindung yang membatasi dunia kita dengan mereka.

Semakin menipisnya batas antar dunia membuat beberapa Yaksa dengan sengaja atau tidak sengaja, masuk ke dunia manusia. Dan karena mereka tidak dapat mendapatkan energi yang cukup di dunia ini, sebagian dari mereka memilih mengkonsumsi energi kehidupan langsung dari makhluk hidup, termasuk manusia.

Seperti Arca, Yaksa hidup di 'luar ingatan manusia'. Manusia normal tidak akan menyadari keberadaan Yaksa sekalipun mereka ada di depan matanya. Manusia baru dapat menyadari keberadaan Yaksa ketika mereka berinteraksi, bersentuhan, atau Yaksa tersebut mengincar orang itu. Beberapa saat setelah interaksi tersebut terhenti, orang tersebut tidak akan ingat dengan kejadian tersebut. Yang tertinggal hanya ingatan yang tidak jelas dan sosok samar – samar yang kita sebut 'Penampakan'.

[Enemy Sketch - Tuyul by Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 12/2012

INheritage First Game

INheritage Project pada dasarnya dirancang sebagai sebuah project besar yang akan terdiri dari banyak karya dalam berbagai media.

dalam karya pertama dari project ini, Tinker dan tim INheritage berusaha menggabungkan unsur visual novel dengan classic horizontal SHMUP (shoot'em up) yang keduanya dirasa sudah banyak dikenal di kalangan gamer Indonesia.

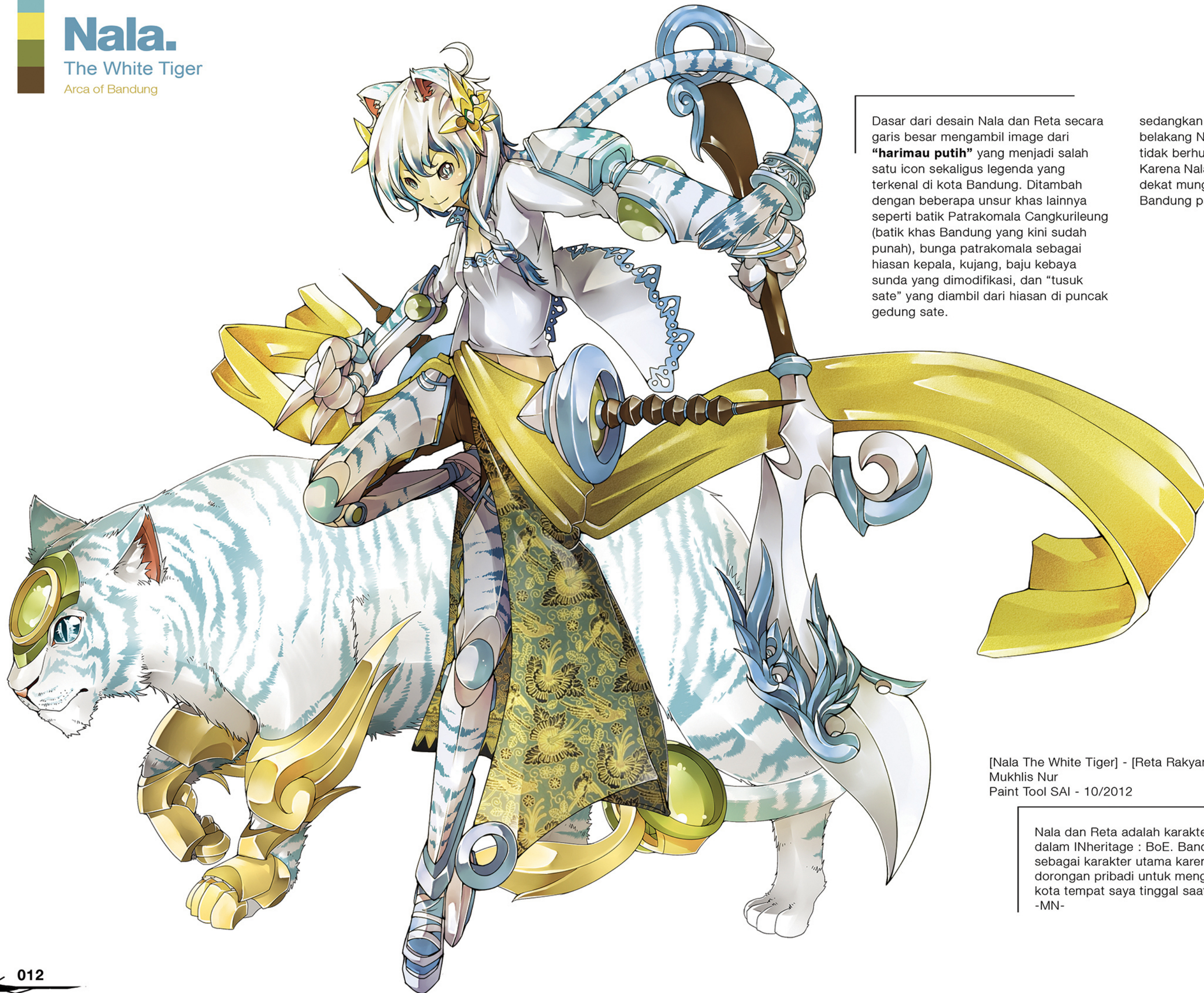
Game ini bercerita mengenai seorang gadis bernama Nala, yang dipilih oleh Rakyan Bandung, Reta, untuk menjaga kota Bandung sebagai Arca, setelah ia dan sahabatnya, Alya, terbunuh oleh Yaksa 2 tahun yang lalu.

Nala yang kini menjalani dua kehidupan; sebagai siswi SMA sekaligus sebagai Arca, dihadapkan dengan peristiwa hilangnya "akar kota" yang menopang keseimbangan batas dunia di kotanya.

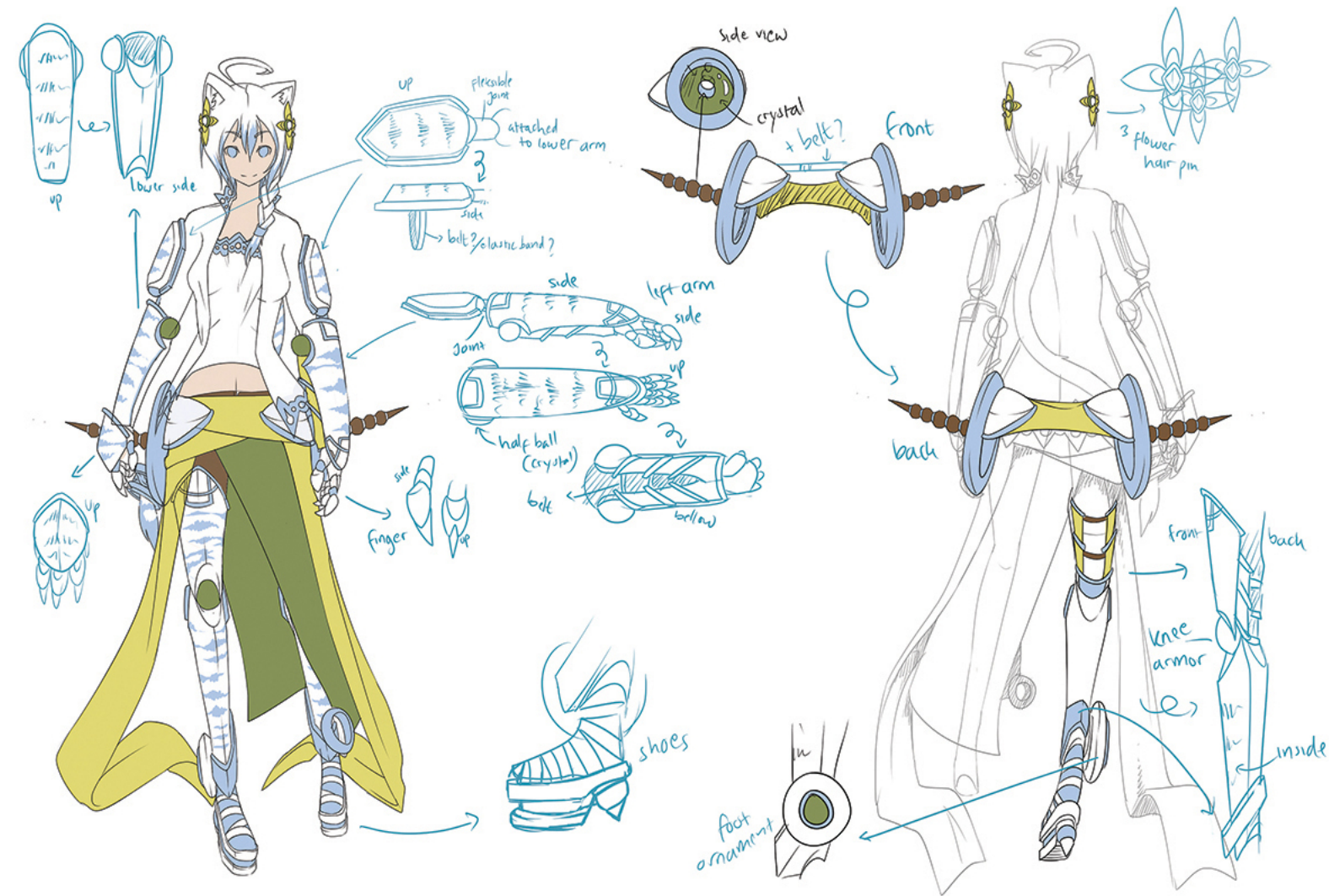
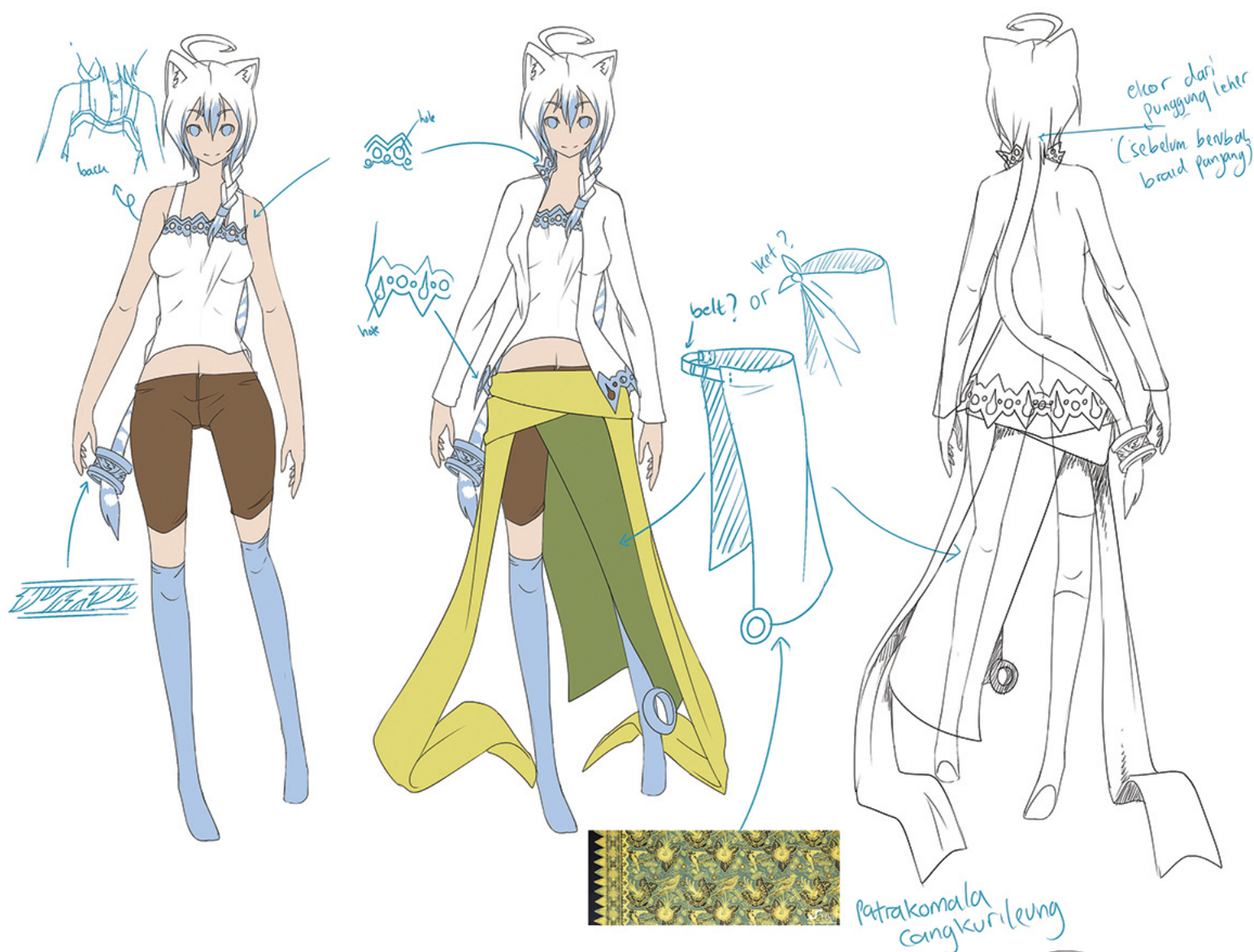
Usahanya dalam mencari penyebab hilangnya akar kota Bandung menuntunnya ke dalam sebuah tragedi besar yang tidak hanya mengancam keberadaan kotanya, tapi juga kota - kota lain di sekitarnya.

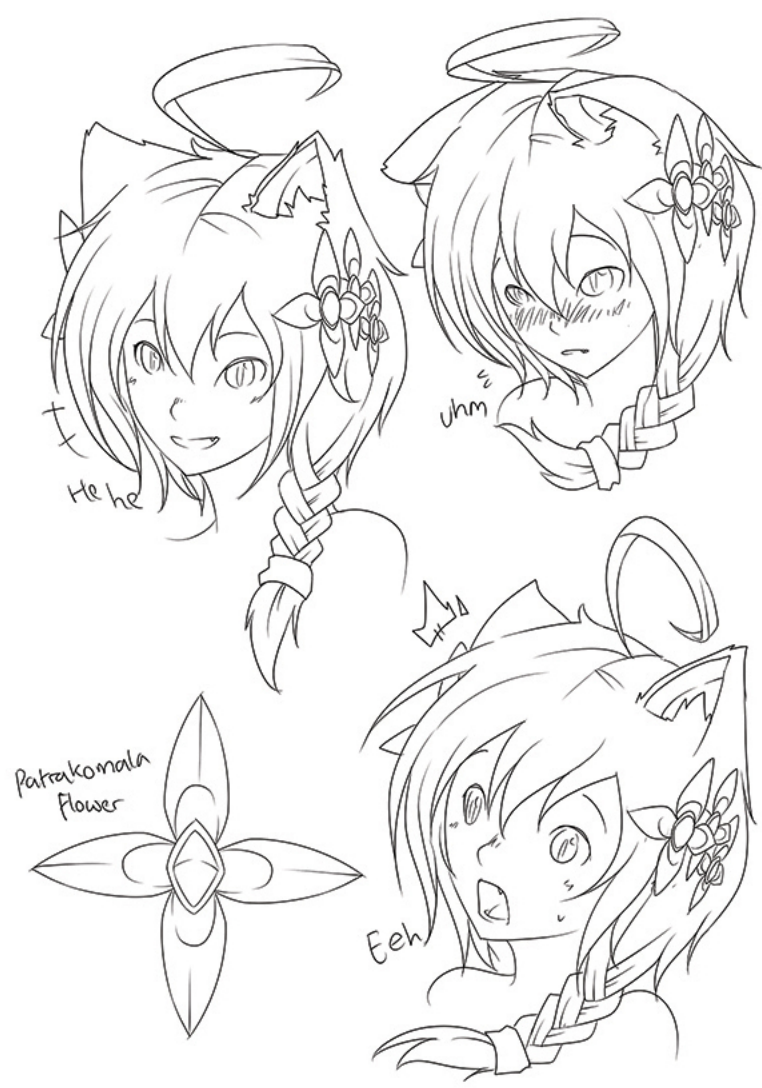
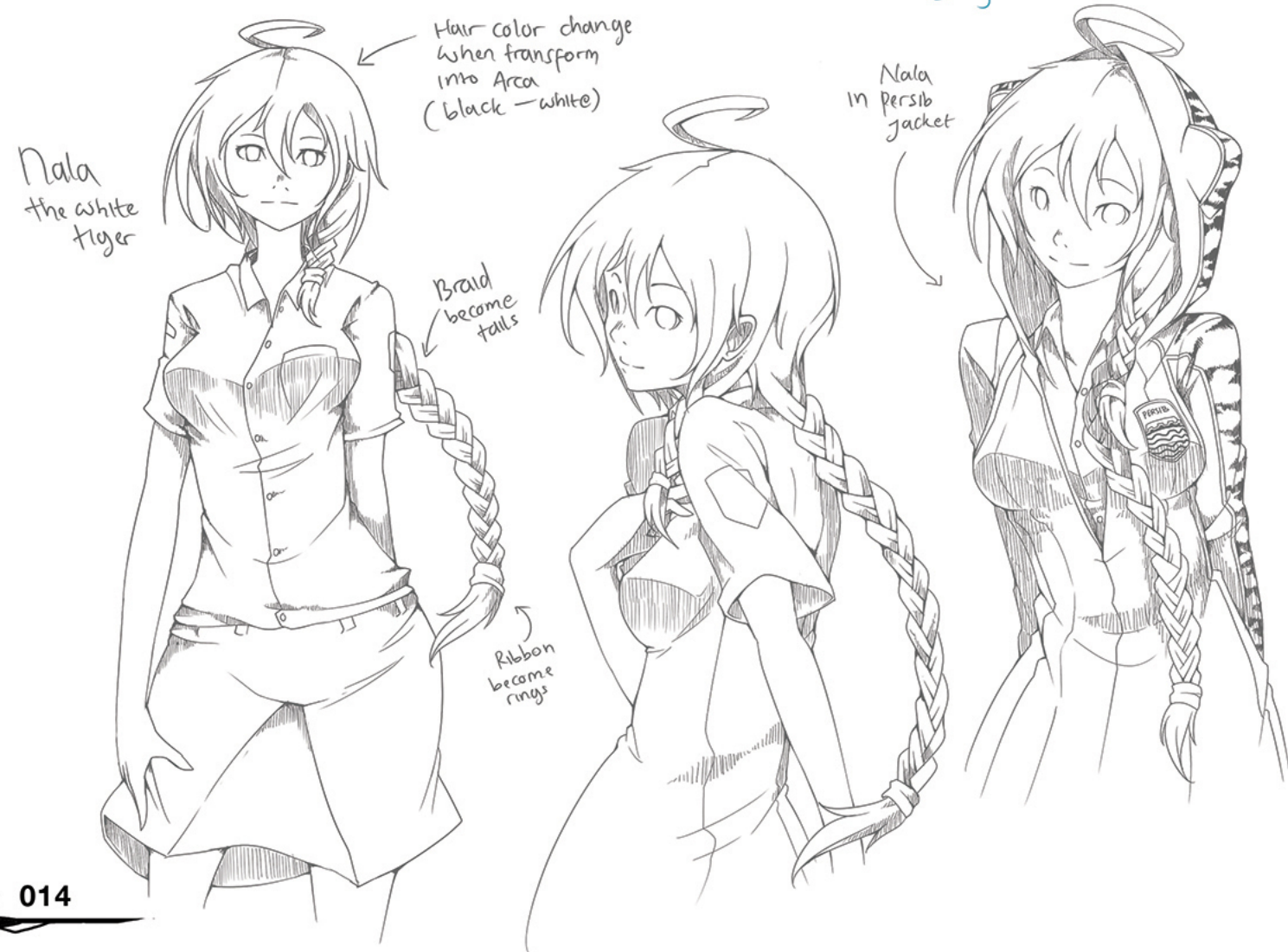
Nala.

The White Tiger

Arca of Bandung

Dasar dari desain Nala dan Reta secara garis besar mengambil image dari **“harimau putih”** yang menjadi salah satu icon sekaligus legenda yang terkenal di kota Bandung. Ditambah dengan beberapa unsur khas lainnya seperti batik Patrakomala Cangkurileung (batik khas Bandung yang kini sudah punah), bunga patrakomala sebagai hiasan kepala, kujang, baju kebaya sunda yang dimodifikasi, dan “tusuk sate” yang diambil dari hiasan di puncak gedung sate. sedangkan karakter serta latar belakang Nala sendiri sengaja dibuat tidak berhubungan dengan budaya. Karena Nala pada dasarnya di buat se-dekat mungkin dengan remaja Bandung pada umumnya.

[Nala The White Tiger] - [Reta Rakyan of Bandung]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 10/2012

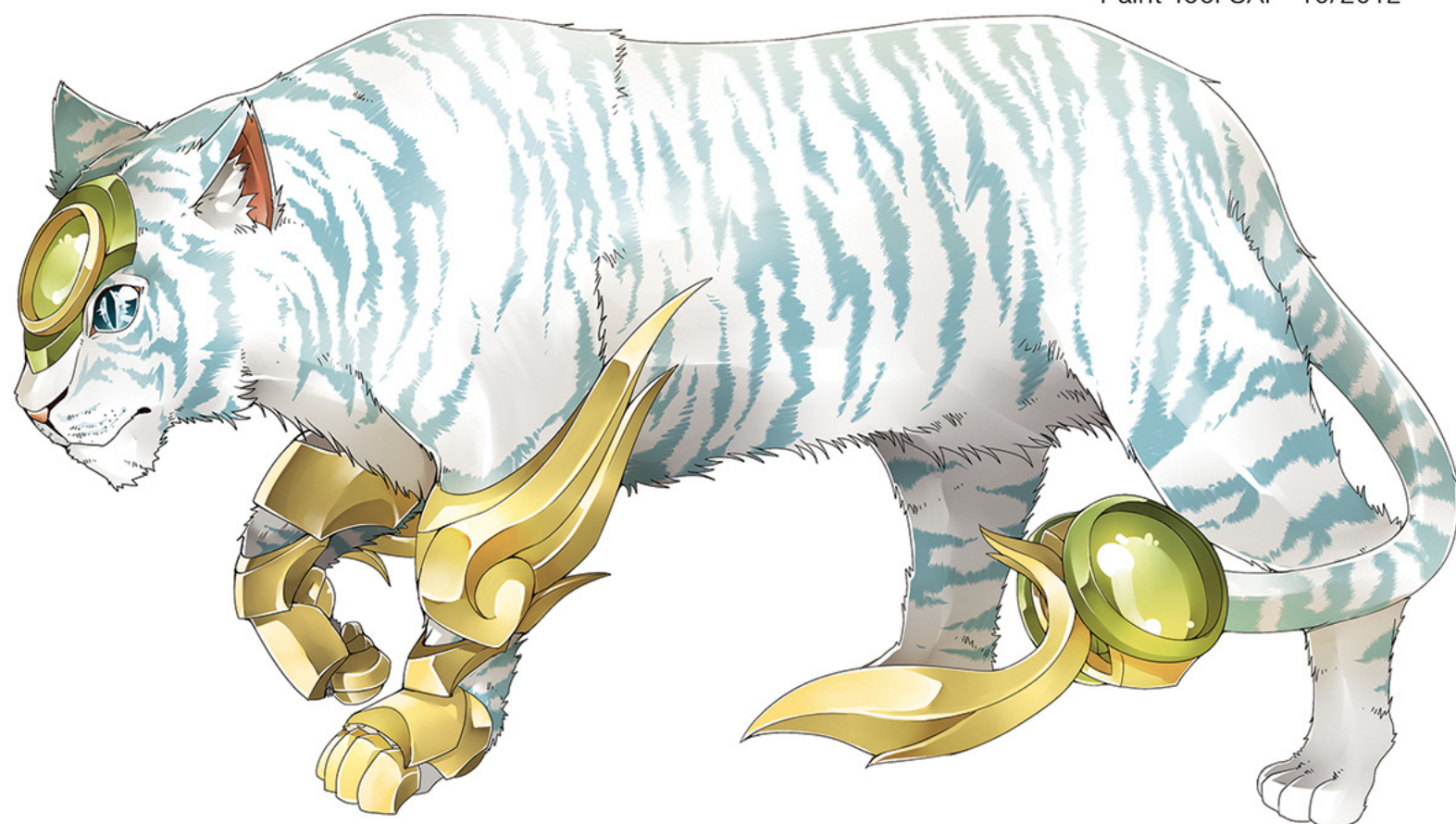
Nala dan Reta adalah karakter utama dalam INheritage : BoE. Bandung dipilih sebagai karakter utama karena dorongan pribadi untuk mengangkat kota tempat saya tinggal saat ini
-MN-

[Nala sketch 01]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 11/2012

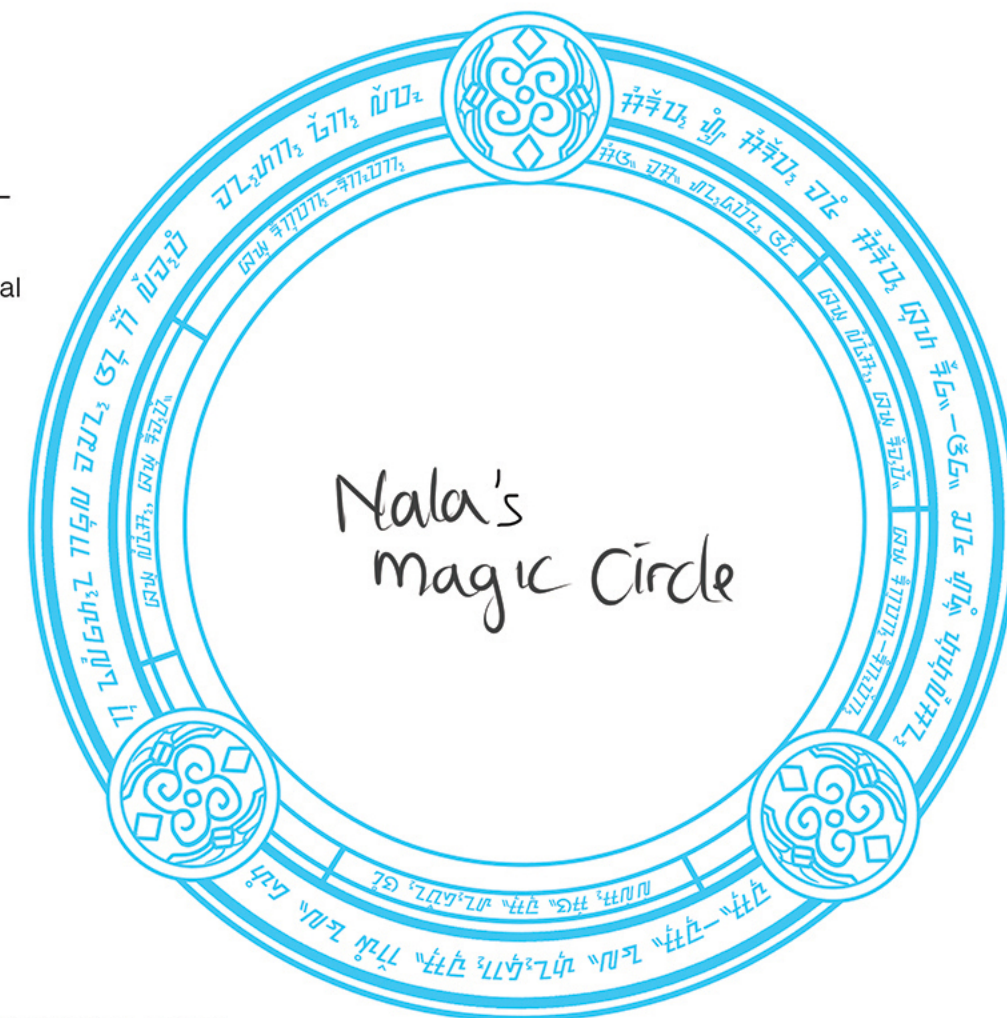
Blue print desain Nala.dibuat untuk keperluan pembuatan kostum.
Pada dasarnya kostum Nala termasuk yang paling sederhana dibandingkan dengan karakter lainnya.

[Nala sketch 02 expression test]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 11/2012

Karakter Nala pada dasarnya dibuat seperti “heroine” pada umumnya. Tapi pada perkembangan dalam proses pembuatan ceritanya, karakternya berubah terutama setelah disesuaikan dengan voice actress-nya.

Desain Reta berubah beberapa kali. Perubahan drastis terjadi terutama ketika disesuaikan dengan pengisi suara Reta, yang ternyata terdengar lebih dewasa dan lebih cocok dengan Nala. Karena itu desain Reta yang tadinya “imut” dirubah menjadi “garang”.

[Reta - ver.1]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 10/2012

[Reta - ver.2]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 10/2012

[Nala’s Mantra]
Mukhlis Nur
Photoshop CS6 - 1/2013

Desain mantra Nala juga dipakai sebagai elemen visual dalam user interface game ini.

Original text #01

sirep hyung sirep maung
sirep buta reuwah–euwah
cau hujung tutulisan
musuh–musuh ulah tunduk
musuh keyang ulah datang
ku ngaliwatna kawula macan anu keur leumpang
mantak gek lepo

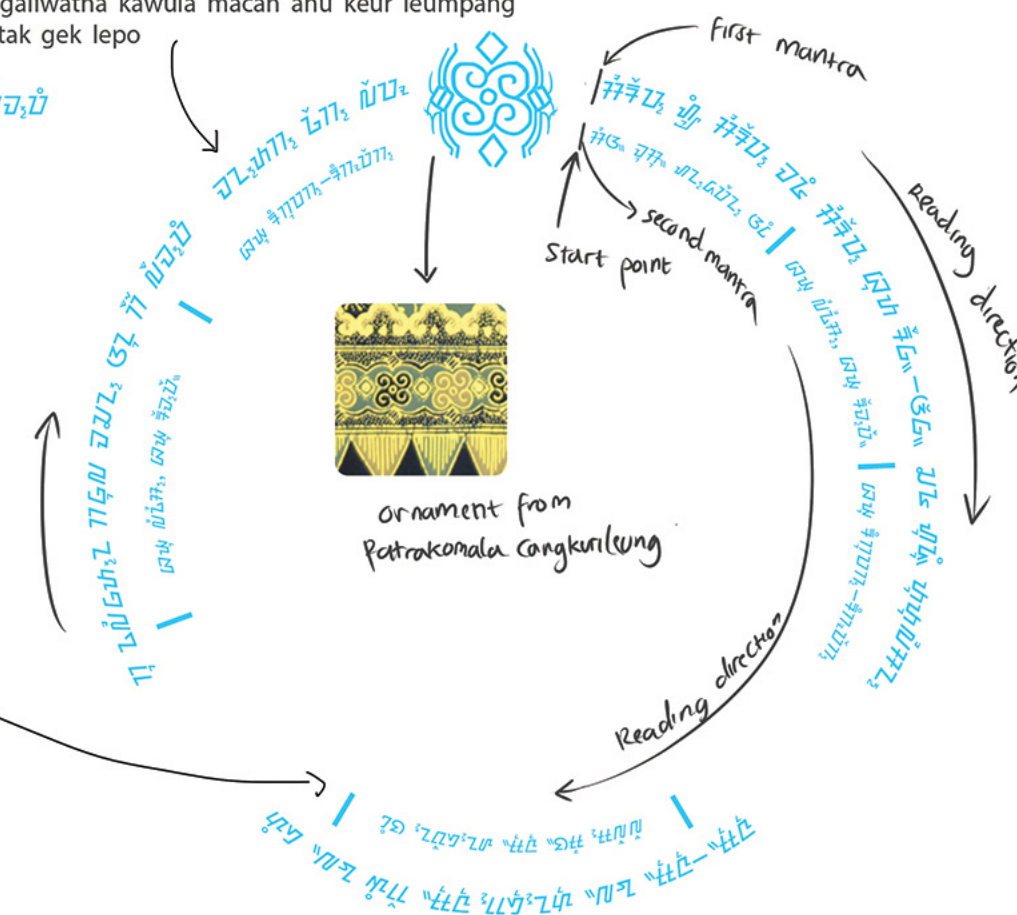
first mantra
second mantra
Start point
Reading direction
Reading direction
ornament from
Patrakomala Cangkurileung

Original text #02

siah musuh handapeun aing
bayu lingis, bayu rempeuh
bayu rangkupak-rangkopek
leuleus siah musuh handapeun aing

Dita.

The Spiral Horn

Arca of Garut

Dalam proses pembuatan desain karakter Dita, saya lebih ingin menampilkan desain yang lebih modern dan tidak terlalu banyak detail - detail yang bersifat tradisional, sehingga hanya image “Domba Garut” yang diambil sebagai image utama dari Dita. hanya beberapa tambahan ornamen berbentuk bunga saja yang di-tambahkan sebagai aksen minor.

[Dita The Spiral Horn] - [Wisana Rakyan of Garut]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 11/2012

Dita adalah karakter paling “modern” bila dibandingkan dengan karakter lain di INheritage : BoE. Dalam pembuatannya saya membayangkan karakter yang lebih segar, muda, dan modern. dan hasilnya, saya tidak memasukkan terlalu banyak unsur tradisional pada desain Dita.
-MN-

Asri.

The Emerald Dragon

Arca of Sukabumi

Dalam cerita ini, Asri merupakan salah satu Arca tertua di Jawa Barat. ia dan Rakyannya, Rawaja telah menjaga kota Sukabumi dan pantai selatan kota tersebut selama ratusan bahkan mungkin ribuan tahun.

Dalam pembuatannya, Asri memang sejak awal didesain sebagai karakter yang "overkill". Hal ini diputuskan begitu legenda "Nyi Roro Kidul" dan "Ratu Kidul" dipakai sebagai image dasar Arca Sukabumi ini. Berdasarkan image itu pula lah dipilih warna hijau sebagai warna utama, kesan "Ratu" dan "Bijak" sebagai karakter dasar Asri, dan bentuk "Naga" yang seringkali di kaitkan dengan legenda tersebut sebagai bentuk dasar Rakyannya, Rawaja.

Dan untuk mendukung kesan "overkill" tersebut, diputuskan untuk membuat Rakyan Asri ini dengan bentuk yang berbeda dari rakyan - rakyan lainnya yang pada umumnya berbentuk dasar hewan biasa. Rawaja dibuat "menyatu" sebagai bagian dari armor Asri.

[Asri The Emerald Dragon]
[Rawaja Rakyan of Sukabumi]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 11/2012

Asri bisa dibilang adalah karakter yang paling difavoritkan oleh sebagian anggota tim development INheritage.

Khaula.

The Golden Deer

Arca of Bogor (Arca Domas)

[Khaula The Golden Deer]
[Anjana Rakyan of Bogor]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 12/2012

Khaula merupakan satu - satunya Arca di INheritage : BoE yang memiliki kisah cinta sebagai latar belakang ceritanya. Arca ini juga merupakan favorit saya secara pribadi.
-MN-

Alya.

The Blazing Spear

Arca of Jakarta

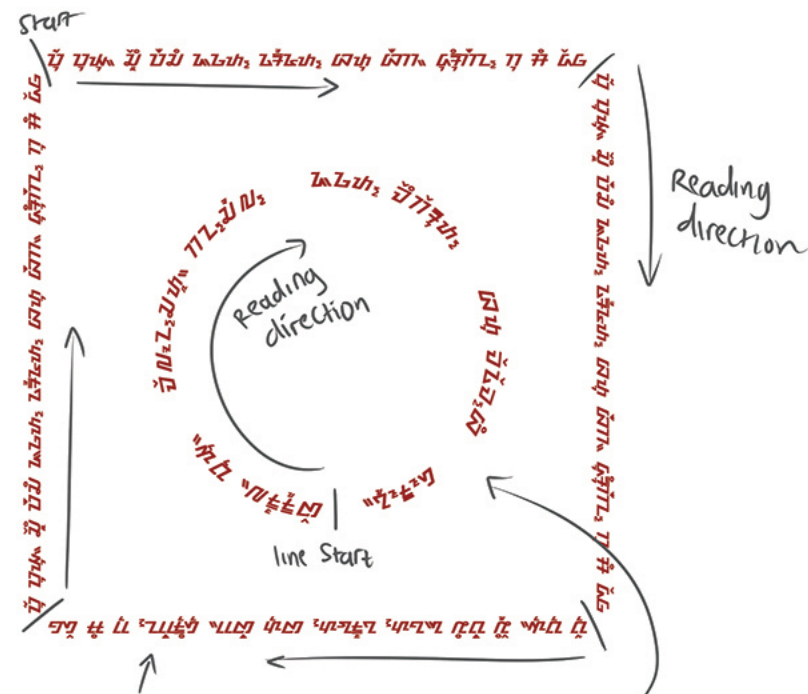
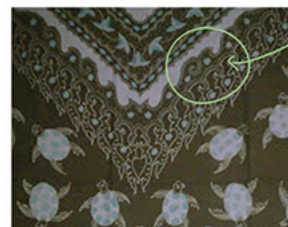
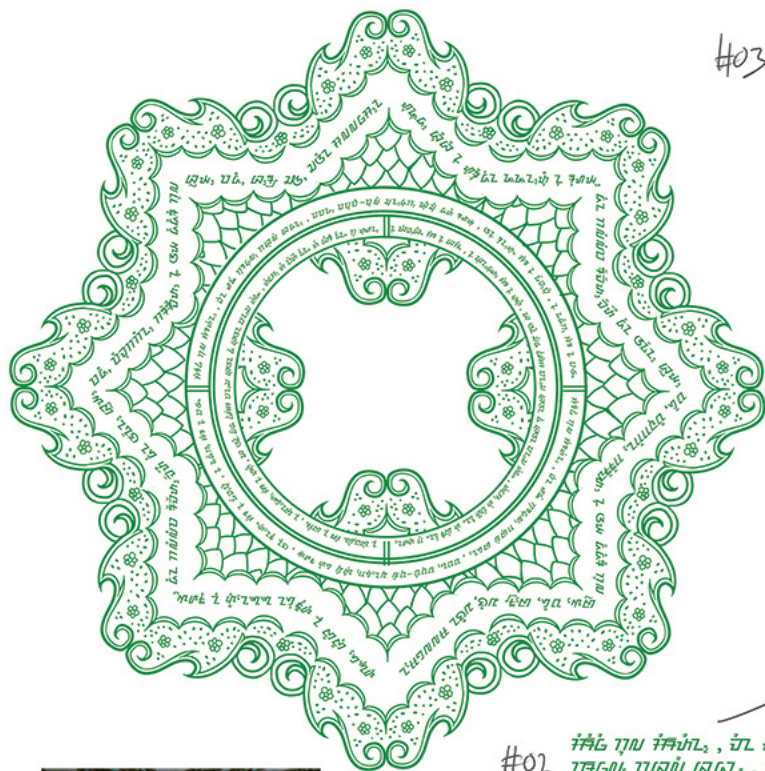
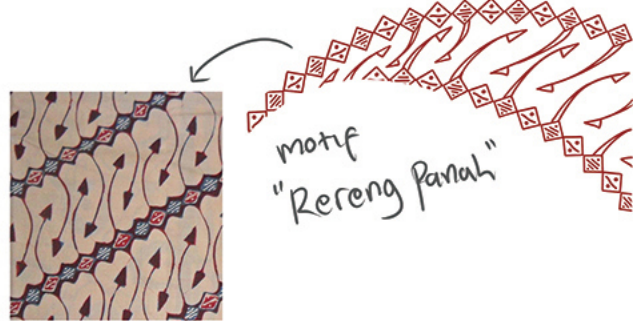
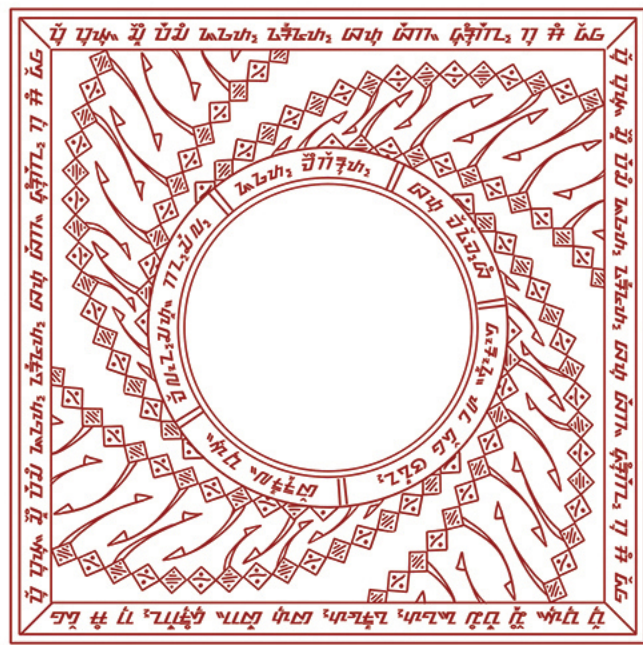
Dasar dari desain karakter Alya diambil dari beberapa elemen khas Jakarta; Elang bondol dan salak condet yang menjadi lambang Jakarta, baju tradisional Betawi, hiasan kepala ondel - ondel, Bajaj, serta Monas.

Pembuatan desain karakter ini tidak sesulit karakter lain, karena untungnya data mengenai Jakarta banyak tersedia di berbagai litelatur serta website. Ditambah lagi, kota metropolitan ini mempunyai icon - icon yang memang sudah sangat dikenal oleh masyarakat luas. Kecuali lambang elang bondol dan salak condet yang rupanya mulai banyak terlupakan.

[Alya The Blazing Spear]
[Aruna Rakyan of Jakarta]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 12/2012

start

Reading direction

line start

Original text #01

Jampe Lari

berlarilah puyuh
meloncatlah kancil
jagat mengkerut
batu mengembang
doronglah hai dewa angin

Original text #02

Jampe lumpat

pur puyuh
cleng peucang
jagat ngariut
batu beukah
durungkeun ku sang dewa

motif "Rereng Panah"

#03

nu nyimbeuh sira nu baseuh ,
nu nyundut sira nu tutung ,
nya aing ceda wisesa panca
buana di buana panca tengah,
tiis ti peuting ngeunah ti
beurang ngeunah ku tuhan

#01

hujud bungbang nu hurung dina
jajantung nu ruhay dina kalilipa
remet meteng dina angen bray
padang, pangmukakeun kareremet
nu aya didiri kula bray padang,
brya caang, caangna salalawasna
.lawasna saumur kula

start

Reading direction

end

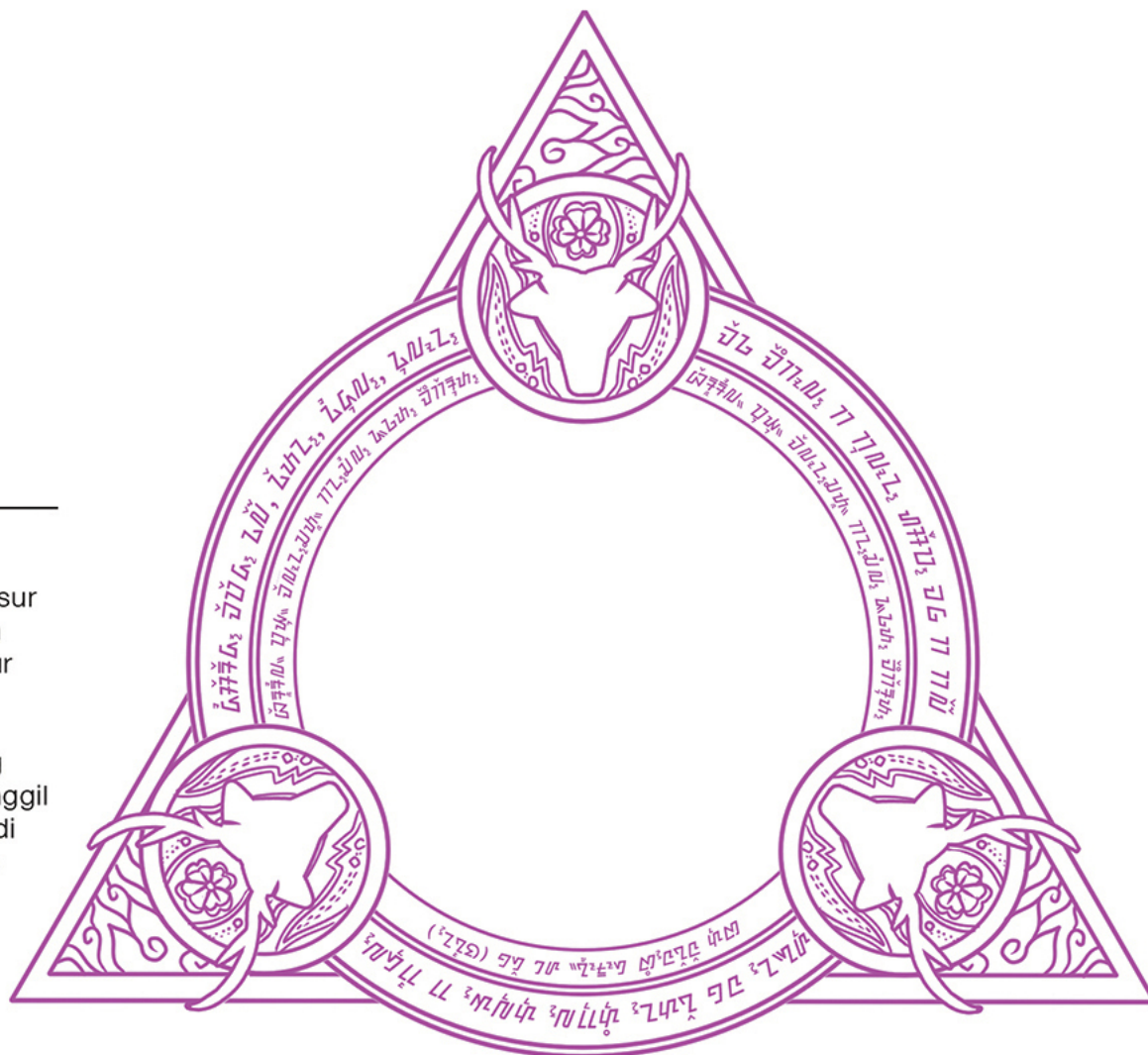
#02

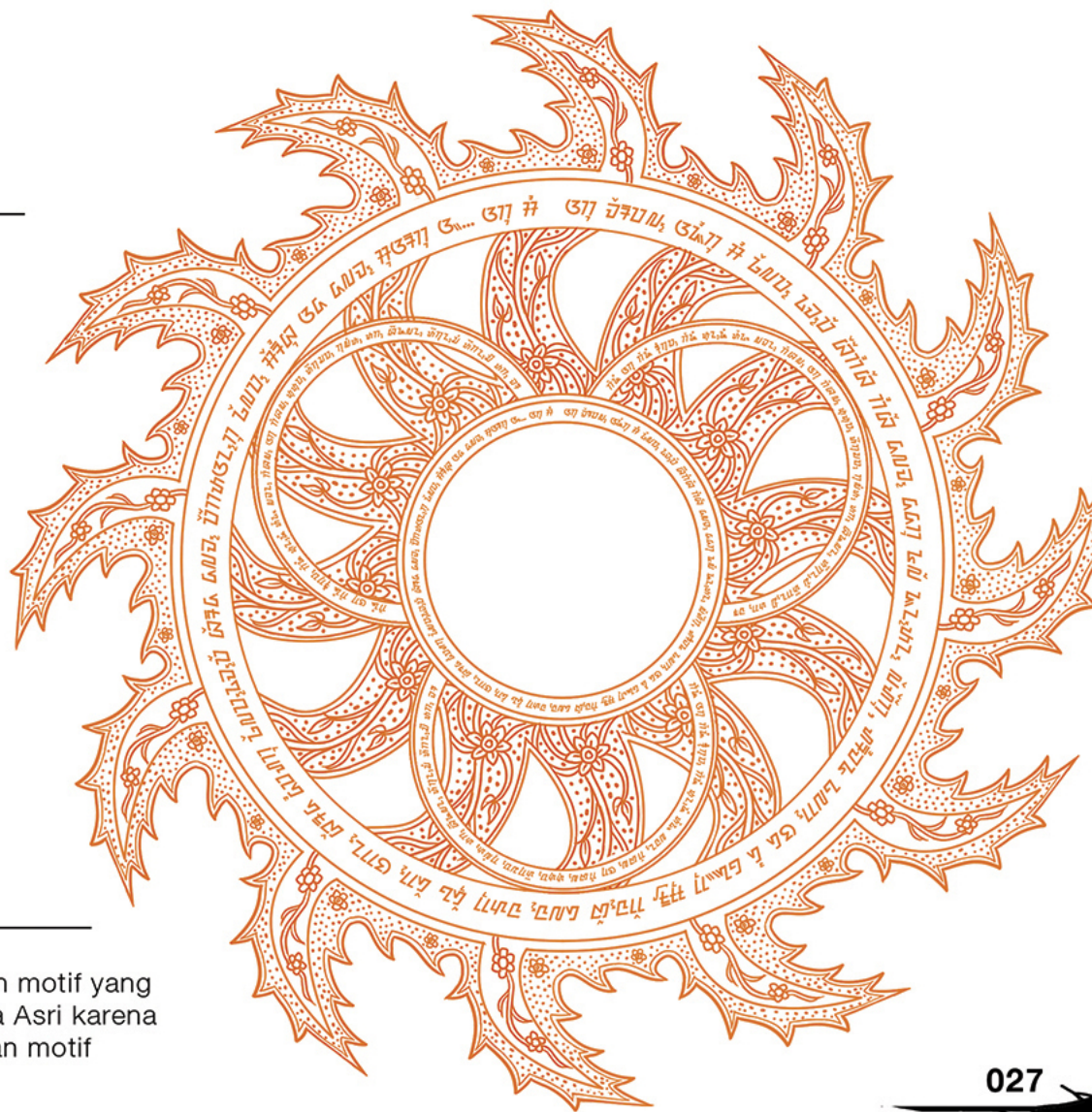
siriwi kula siratin , mina haji
kurawul kabuli badan , papag
papupang-pulang cunduk
nyungcung datang rahayu ,
anu runtuh sira nu gempur ,
nu ngadek sira nu paeh

Batik Kujang & penyu + motif sisik naga

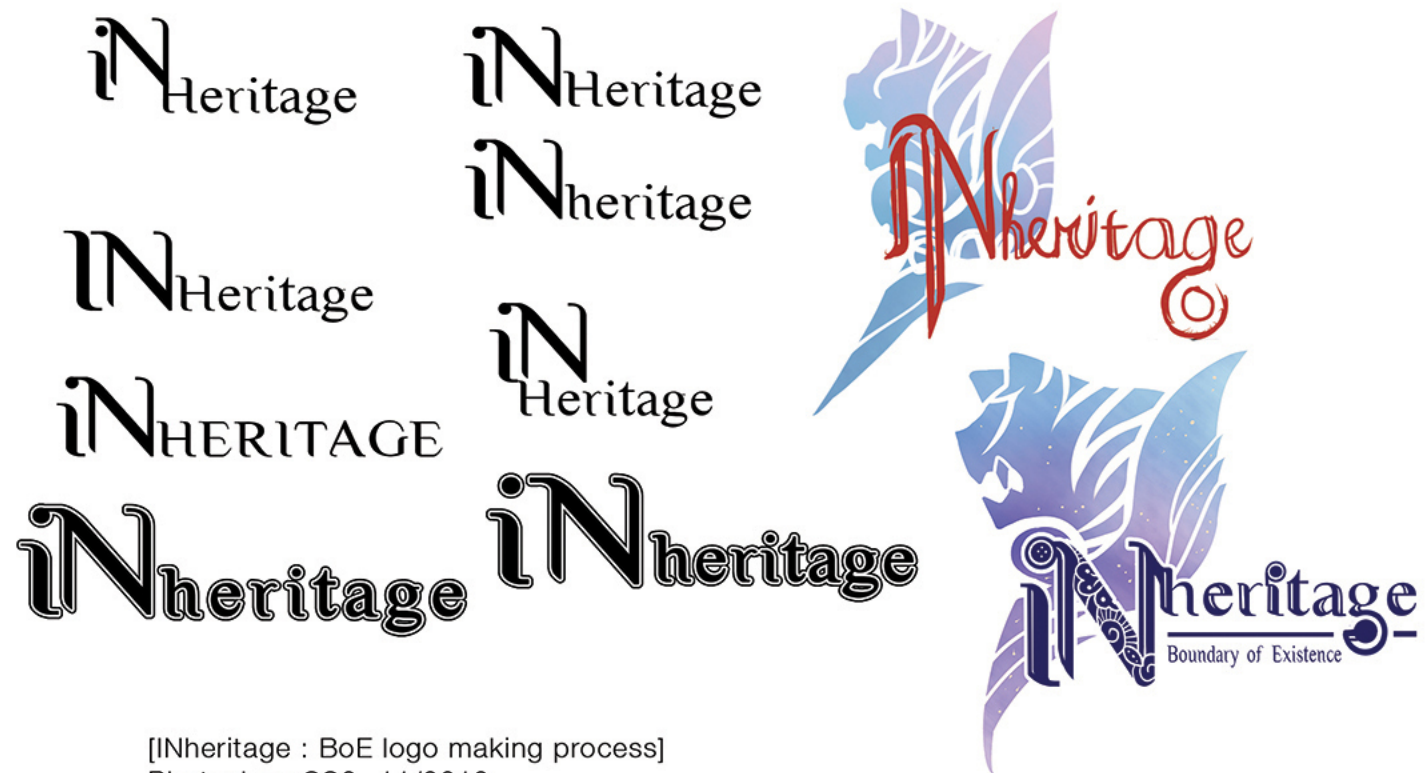
[026]
[Dita's Mantra]
Mukhlis Nur
Photoshop CS6 - 1/2013

[Khaula's Mantra]
Mukhlis Nur
Photoshop CS6 - 1/2013

mantra Khaula dibuat segitiga seperti mata busur karena ultimate weapon Khaula sebenarnya busur dan anak panah. teks di lingkaran luar adalah jangjawokan sunda yang digunakan untuk memanggil hujan, sedangkan yang di lingkaran luar digunakan untuk menolak hujan.

[Alya's Mantra]
Mukhlis Nur
Photoshop CS6 - 1/2013

sesuai tema armor Alya yaitu "roda" dan "matahari", bentuk mantranya pun disesuaikan dengan konsep tersebut.

[026]
[Asri's Mantra]
Mukhlis Nur
Photoshop CS6 - 1/2013

agak sulit menemukan motif yang bisa dipakai di mantra Asri karena sulit untuk menemukan motif khas Sukabumi.

IN-GAME DESIGN.

[INheritage : BoE logo making process]
Photoshop CS6 -11/2012

font : Times New Java
credited to : Arly Mursalin

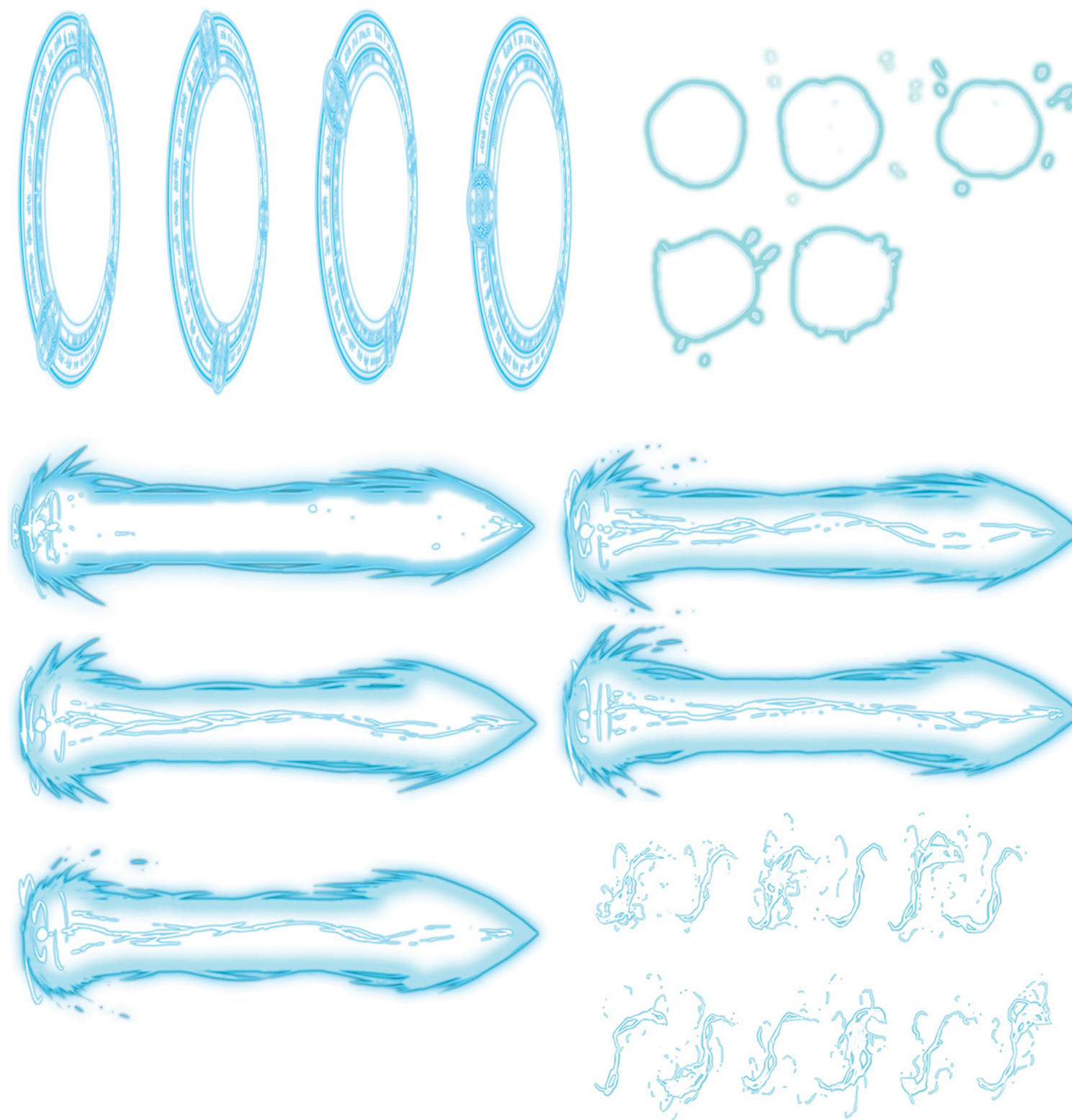
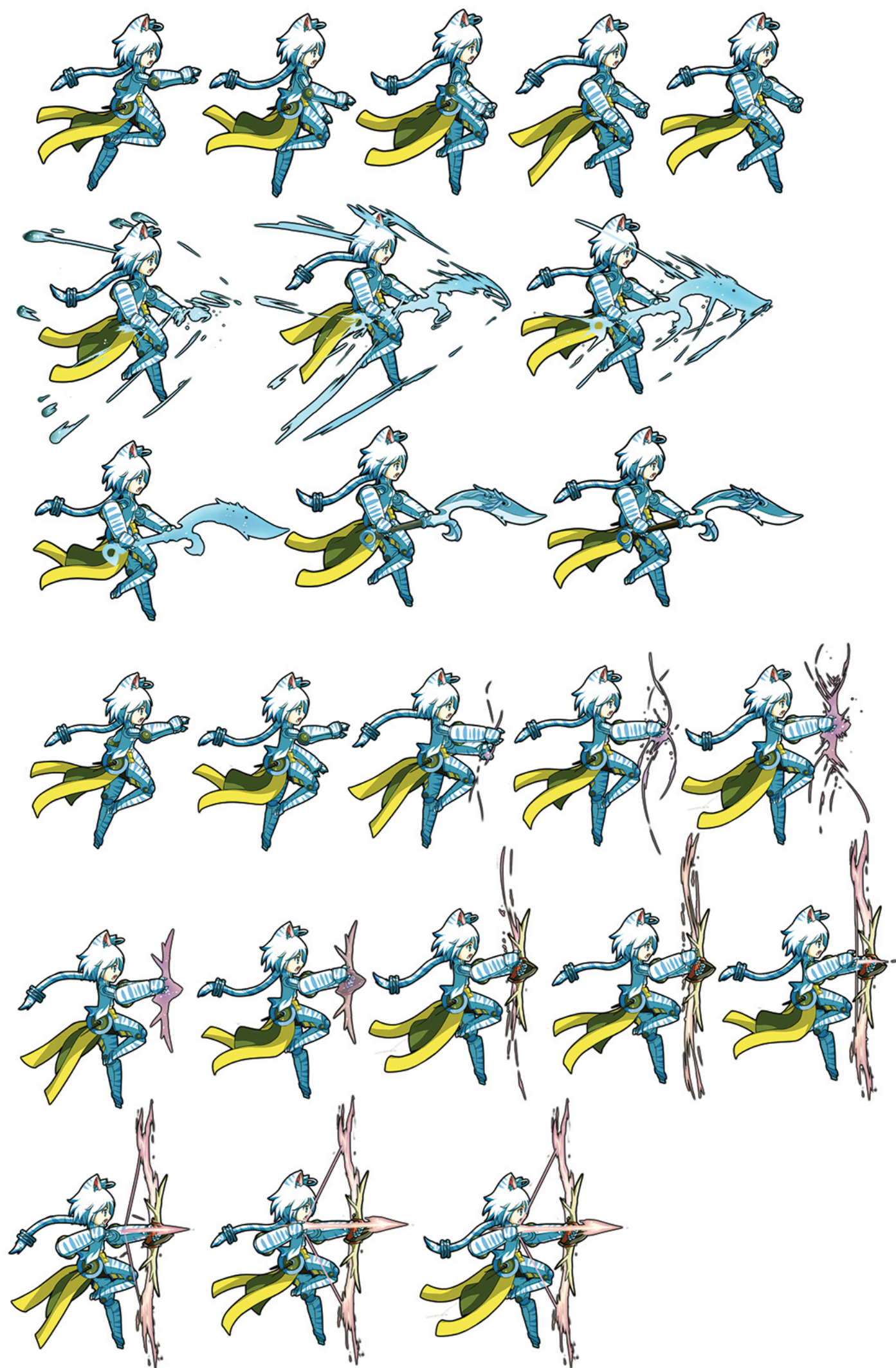
[INheritage logo]
[Boundary of Existence logo]

Logo INheritage pada dasarnya terbagi menjadi 3 bagian, Logo graph INheritage, sub judul (Boundary of Existence), serta logo graph (di BoE berupa abstraksi kujang dan harimau).

Karena di desain sebagai sebuah project besar, pada judul2 lain dari INheritage Project, sub judul dan logo graph pun akan berbeda - beda. hanya tulisan INheritage saja yang tetap baku.

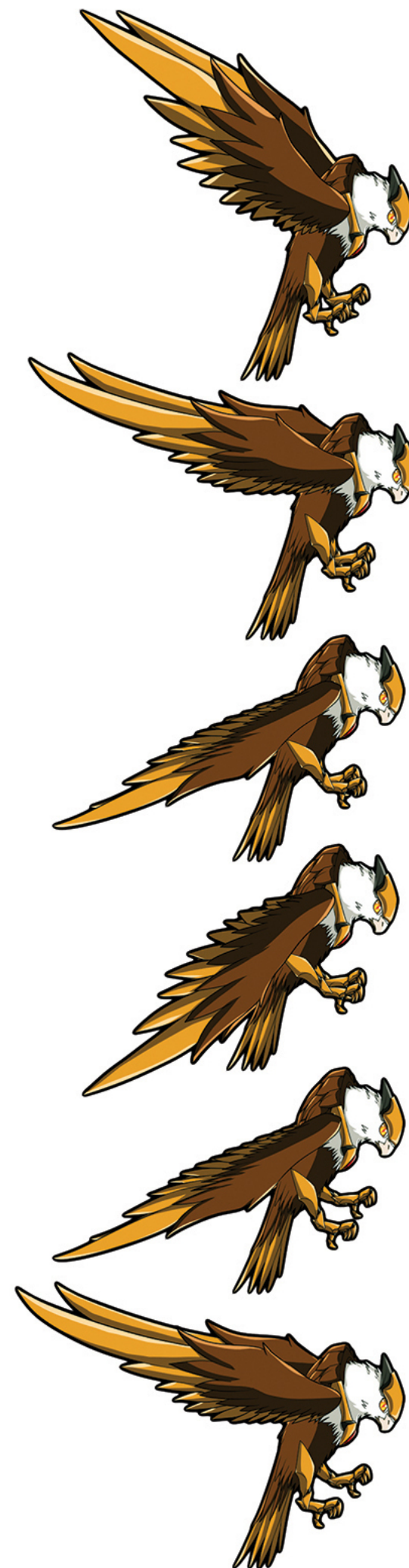
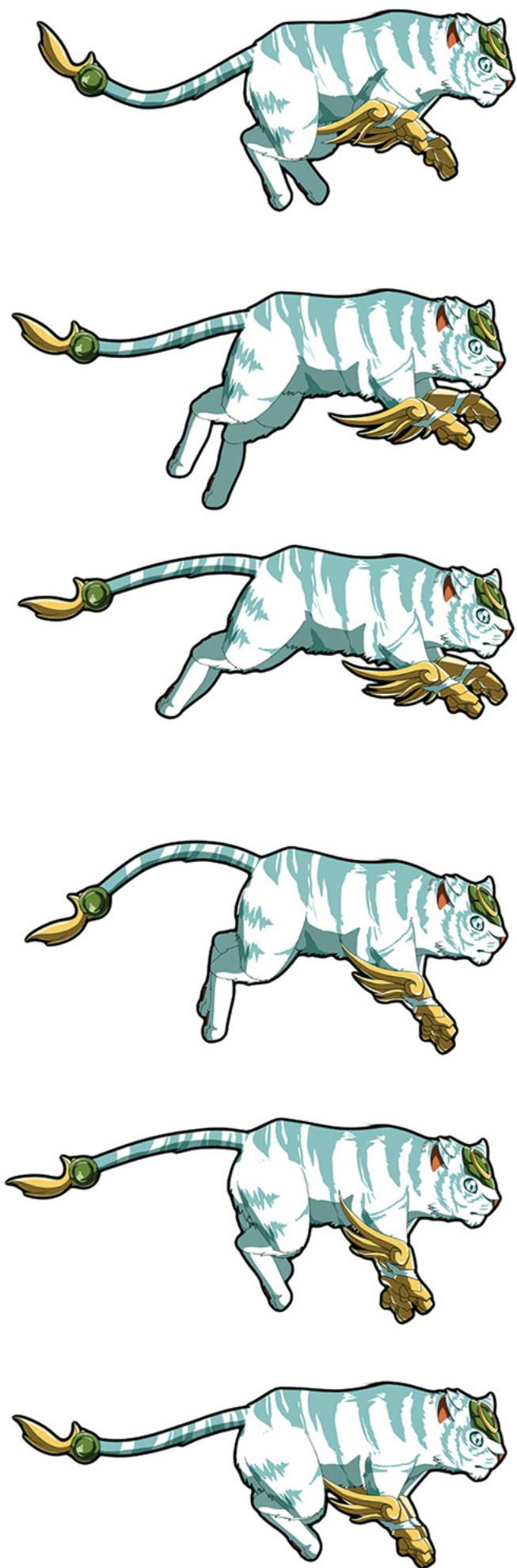
[Nala sprite v.01]
[Nala sprite v.02]
[Nala sprite v.03 - fix]

Proses perubahan desain sprite Nala. Selain 3 versi ini, ada beberapa versi lain sebelum nencapai desain yang saat ini digunakan dalam game.

Beberapa pertimbangan yang menyebabkan perubahan - perubahan tersebut adalah penyesuaian dengan ukuran tampilan layar, warna dan desain background, serta elemen - elemen visual lainnya.

[Nala - taring putih]
[Nala - panah hujan]
Paint Tool SAI, Photoshop CS6
After Effect -1/2013

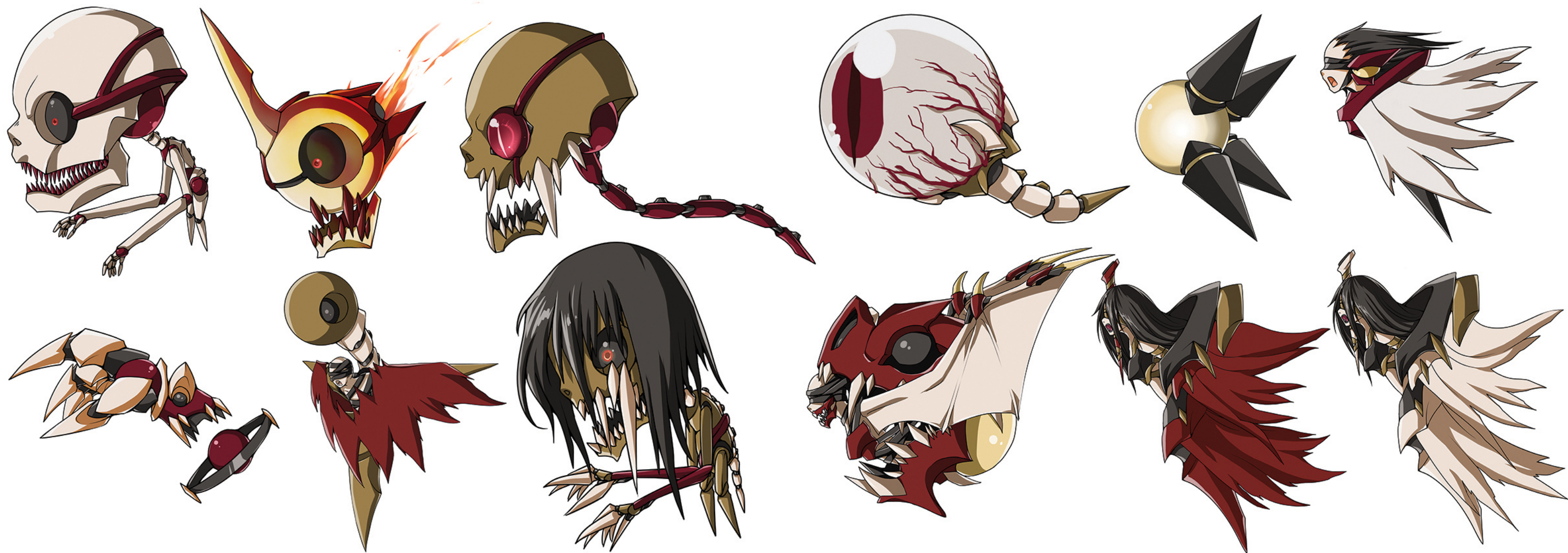
beberapa contoh sprite special attack. dalam proses pembuatan visual effect untuk bagian special attack, sebagian menggunakan animasi perframe, sebagian lagi dibuat dengan proses programming oleh tim programer.

[Nala - taring putih (special effect component)]

komponen - komponen special effect di atas yang nantinya di rakit kembali oleh programer. Taring putih termasuk salah satu yang paling sering berubah desainnya.

[Rakyan sprite fix]
Paint Tool SAI, Photoshop CS6
After Effect -1/2013

Sprite Rakyan - rakyan yang dipakai di dalam game.

(kiri ke kanan)
- Reta
- Wisana
- Rawaja (cakarnya saja)
- Aruna
- Aruna's funnel

Di antara semua Rakyan yang muncul di BoE ini, hanya Anjana yang tidak bisa di gunakan karena suatu alasan.

YAKSA.

Bentuk - bentuk Yaksa dalam INheritage dibuat berdasarkan riset terhadap makhluk - makhluk mistis maupun makhluk dari cerita - cerita rakyat di beberapa tempat di Indonesia.

Akan tetapi, riset tersebut tidak dilakukan dari sudut pandang mistis, tapi lebih ke arah kandungan unsur budaya serta asal - usul historis dari setiap cerita tersebut. Keterangan lengkap mengenai hasil riset setiap makhluk dapat dilihat di INheripedia yang ada di dalam game INheritage : BoE.

(kiri - kanan)

[Tuyul]
Salah satu makhluk yang umum diketahui masyarakat. Dipercaya dapat dipelihara untuk mencuri harta benda orang lain.

[Banaspati]
Makhluk dari cerita di Jawa. dideskripsikan dalam berbagai berbentuk, tapi pada umumnya berbentuk bola api.

[Palasik]
Diceritakan merupakan manusia yang mempelajari ilmu hitam dan dapat memisahkan kepalanya.

[Moto Sak Tempeh]
Makhluk asal Jawa yang namanya berarti “mata sebesar tampah”.

[Random Sphere]
[Random Apparation]

[Tangan Buntung]
Tidak ada nama khusus untuk makhluk ini, tapi sering kali ditemukan ceritanya di berbagai daerah dengan berbagai versi.

[Jelangkung]
Permainan mistis tradisional Indonesia. Dimainkan dengan cara memanggil makhluk gaib ke dalam boneka kayu yang nantinya akan menjawab berbagai pertanyaan dari pemain.

[Jenglot]
Makhluk misterius berupa mumi manusia berukuran kecil dengan taring dan rambut panjang. Makhluk ini dikenal publik mulai tahun 1997.

[Keblak]
Makhluk gaib yang dikenal di Jawa dan Sunda. Memiliki deskripsi yang bervariasi, Tapi pada umumnya berupa unggas berkepala manusia atau kelelawar besar berwajah manusia.

[Kuntilanak]
Makhluk gaib berwujud wanita berambut panjang dengan suara tertawa melengking yang khas. Makhluk yang tidak hanya dikenal di Indonesia tapi juga di beberapa wilayah lain di asia tenggara termasuk filipina, Malaysia, Thailand, dan Vietnam.

YAKSA (Boss).

(kiri - kanan)

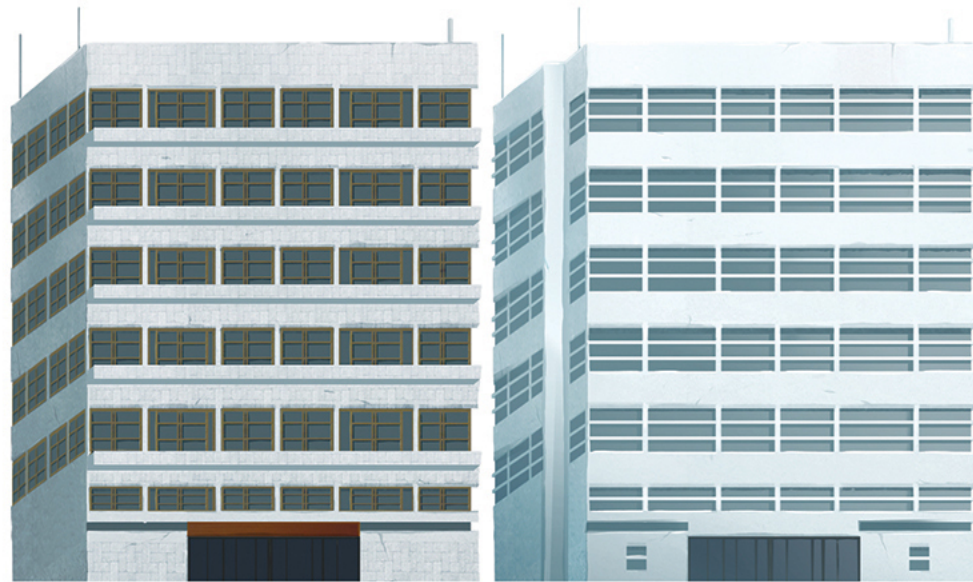
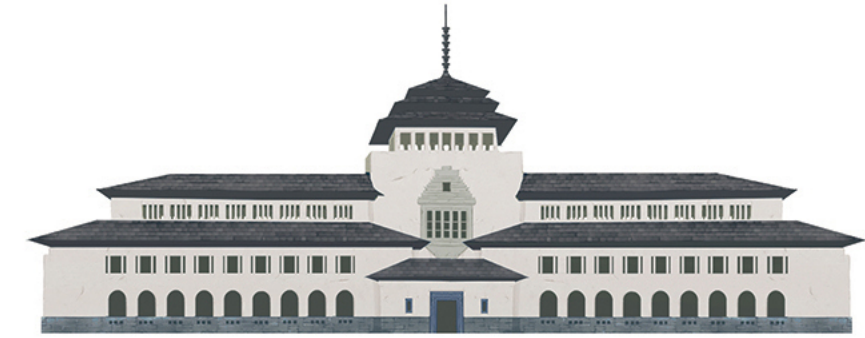
[Pocong]
Salah satu makhluk paling terkenal di Indonesia. Berupa mayat yang dibungkus kain kafan dan berjalan melompat - lompat. Ceritanya muncul setelah masa penyebaran islam.

[Genderuwo]
Sering digolongkan juga sebagai Jin. Salah satu makhluk yang sering diceritakan dapat membahayakan manusia dan berubah menjadi sosok manusia.

[Sundel Bolong]
Yang dalam kebudayaan melayu disamakan dengan Kuntilanak. Perbedaannya hanya lubang yang terdapat di punggung makhluk ini.

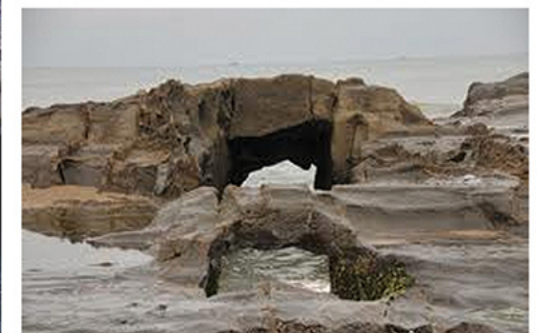
[Ondel - Ondel]
Boneka yang disimbolkan sebagai roh leluhur yang menjaga keturunannya.

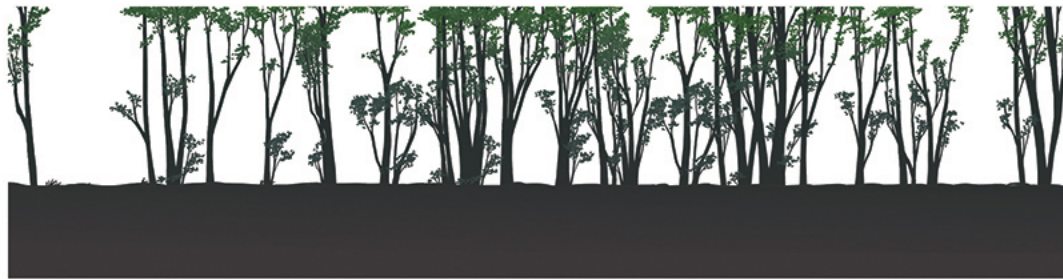
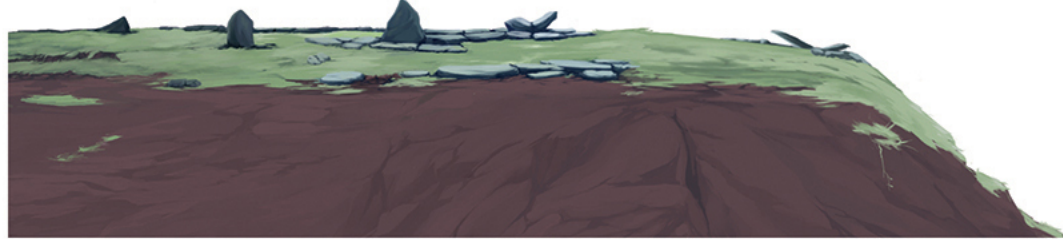
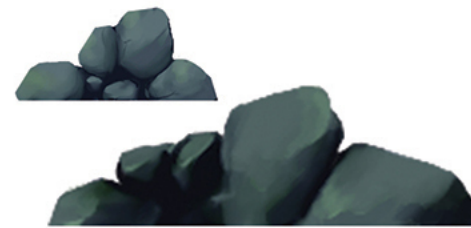
[Babi Ngepet]
Makhluk yang sebenarnya manusia yang menjelma menjadi babi untuk mencuri harta orang lain.

[Ki Surti]
Tokoh dari cerita rakyat yang diceritakan melindungi tebing - tebing di daerah pantai selatan tempat burung walet bersarang.

[Background component - Bandung]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5.15

Beberapa komponen background yang digunakan di stage Bandung.

[Background component - Garut]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5.15

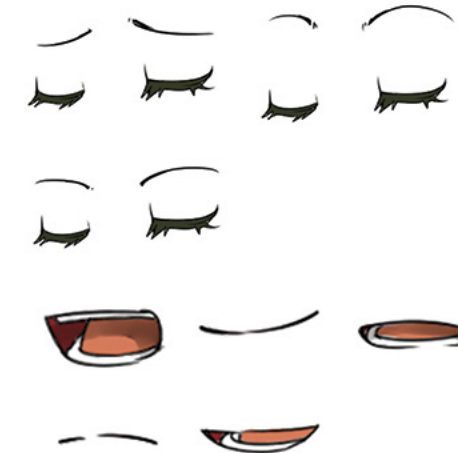
Karena di dalam cerita diceritakan Nala dan Dita bertemu di daerah pinggiran Garut, di stage ini tidak diperlihatkan kotanya.

[Background component - Sukabumi]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5.15

Sempat agak sulit untuk membuat background stage ini karena wilayah pantai yang minim komponen background.

[Background component - Arca Domas (Bogor)]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5.15

[Background component - Jakarta]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5.15

[VN character - Nala]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6

karena keterbatasan kemampuan device dan waktu, tidak mungkin bagi saya untuk membuat pose yang berbeda - beda untuk ekspresi yang berbeda, oleh karena itu, sebagai kompensasinya, dibuat sistem ekspresi dengan mengkombinasikan berbagai variasi ekspresi mata dan mulut untuk menghadirkan emosi yang berbeda.

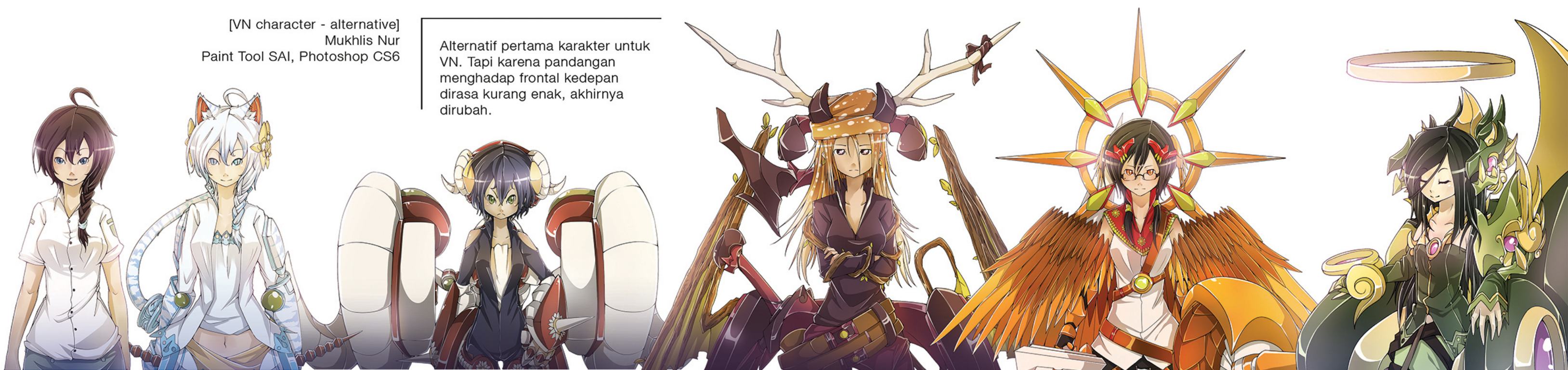
[VN character - Dita]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6

[VN character - Asri]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6

Karena Asri jarang berekspresi, variasi mata dan mulutnya pun jadi yang paling sedikit.

[VN character - Alya]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6

[VN character - Khaula]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6

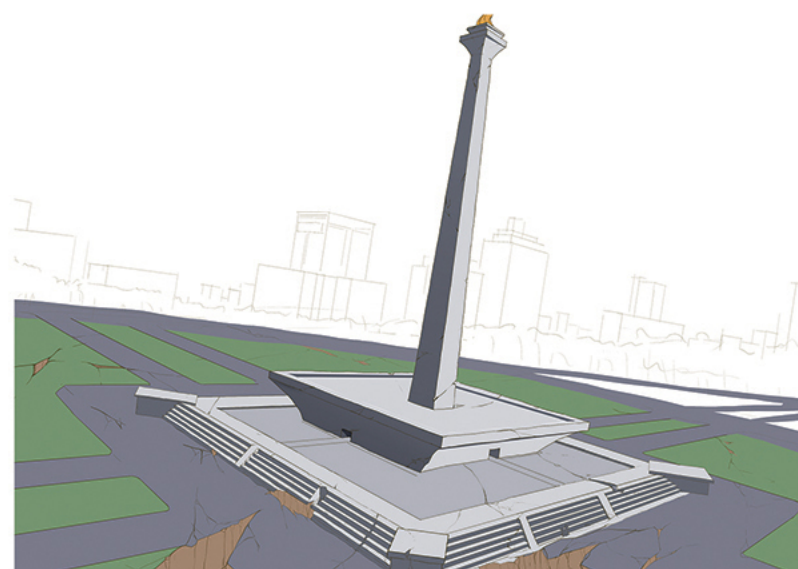
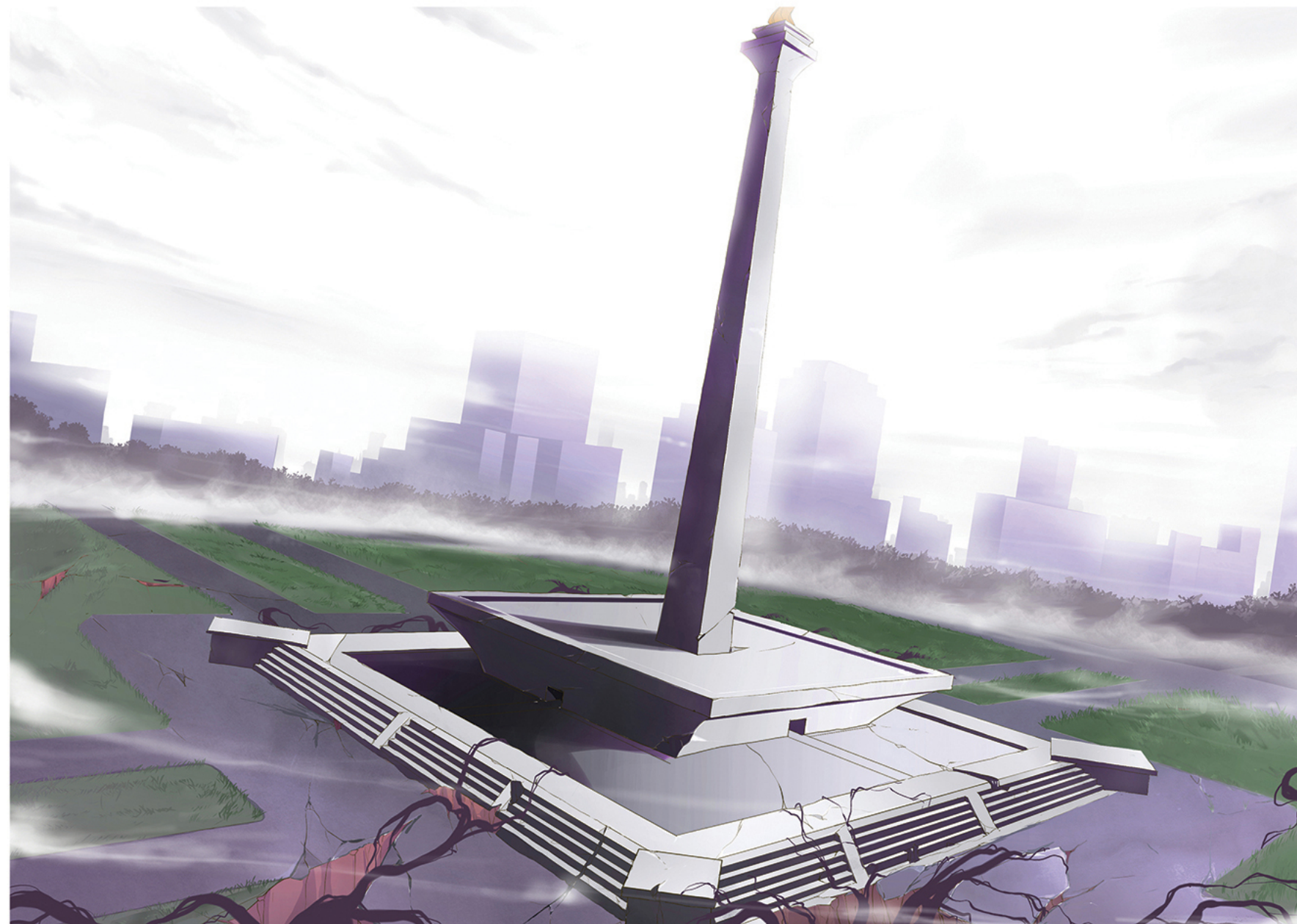
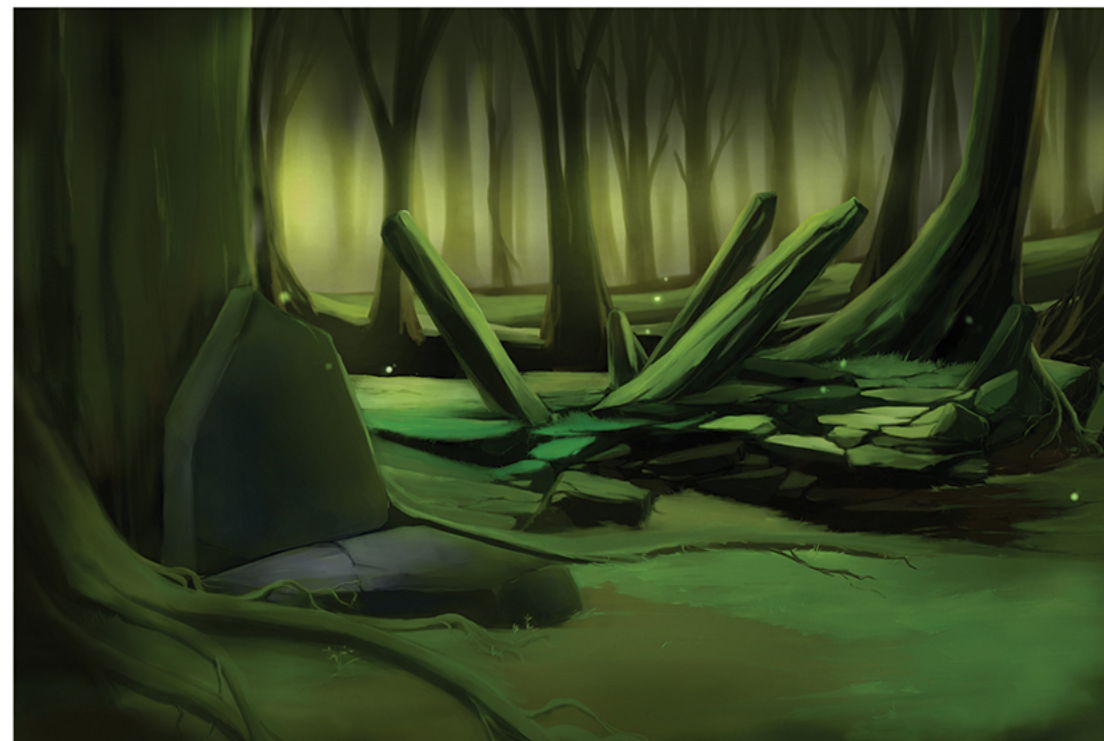
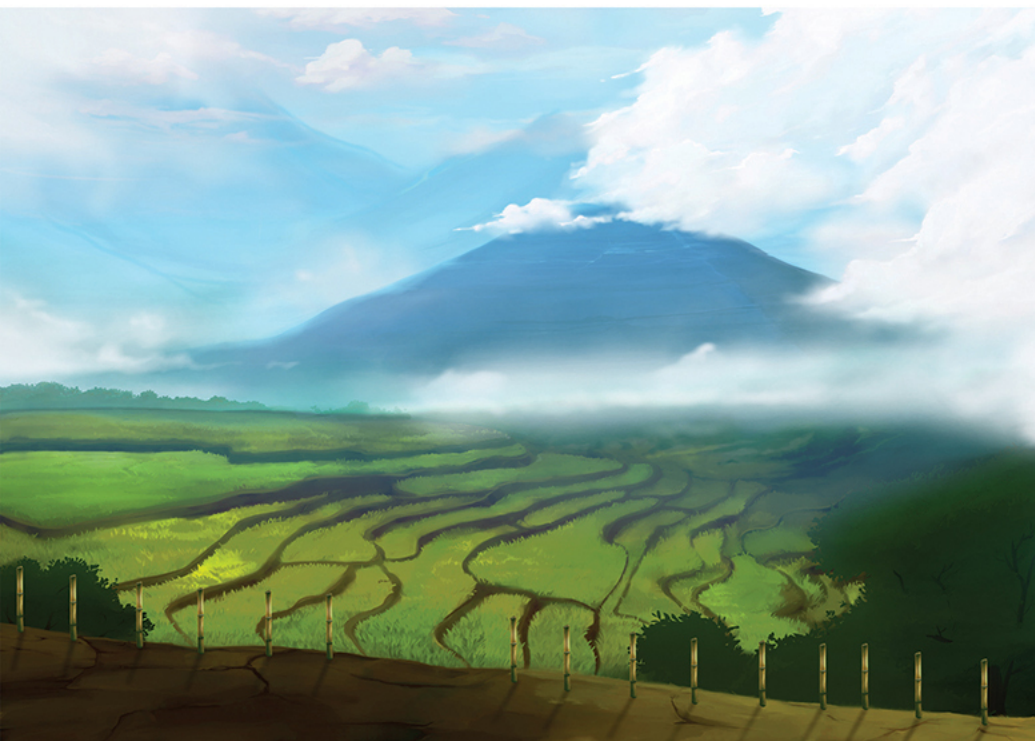
[VN character - alternative]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6

Alternatif pertama karakter untuk VN. Tapi karena pandangan menghadap frontal kedepan dirasa kurang enak, akhirnya dirubah.

[VN background - school]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5.15, Photoshop CS6

untuk background sekolah, ambil sampelnya dari sma 3 dan 5, dengan sedikit modifikasi.

Digunakan sebagai setting sekolah Nala.

[VN background - Monju]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5.15,

setting yang dipakai adalah monumen perjuangan rakjyat Jawa Barat di jalan Tubagus Ismail, Bandung.

[VN background - Garut]

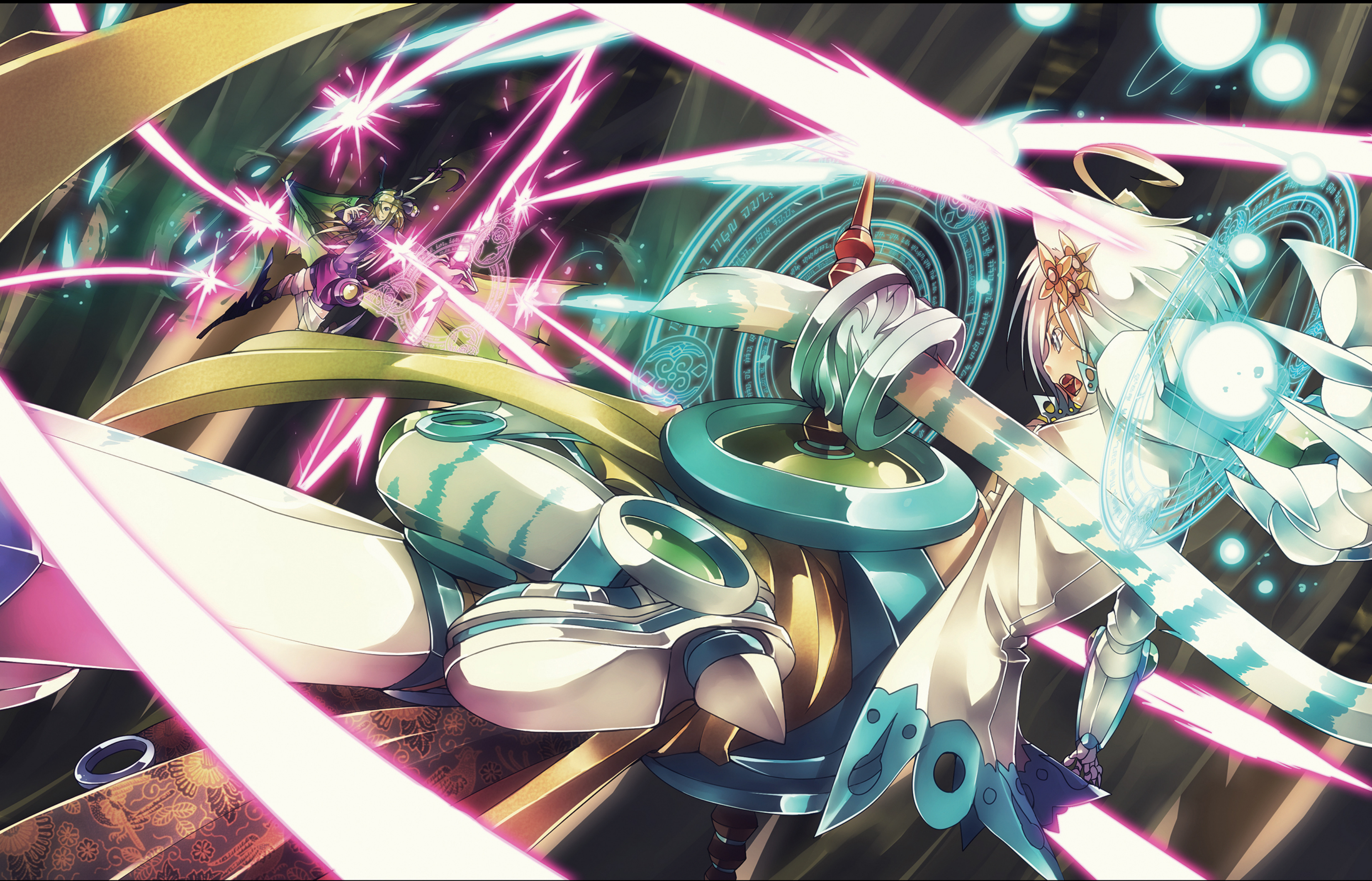
[VN background - Karang Hawu]

[VN background - Arca Domas]

[VN background - Jakarta]

[Background concept - Monas in chaos]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5.15,
Photoshop CS6

ARTWORKS.

[058-059 Artwork]
[Nala Vs Khaula]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6- 3/2013

Ilustrasi adegan pertarungan antara Khaula dan Nala di chapter 3.2.
-MN-

[Two Forms]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - GenReon 4/2013

Hasil live-paint di acara GenReon ITB 2013.

[After - Before]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 5/2013

Versi penuh dari icon yang dipakai untuk icon game INheritage : BoE di Appstore. Setelah beberapa kali mengalami perubahan, akhirnya yang ini yang dipilih.
-MN-

[Happy New Year 2013]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6- 1/2013

Ilustrasi untuk memperingati tahun baru 2013. Pertama kalinya Asri muncul di atas kursi roda. Ternyata lumayan membuat orang kaget.
-MN-

[Icon 01]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 4/2013

Alternatif pertama icon INheritage : BoE. Ternyata terlalu rumit untuk icon.
-MN-

[icon 02]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 4/2013

Alternative kedua icon INheritage : BoE sudah hampir disepakati, Tapi ternyata masih kurang mencolok.
-MN-

[Walking Through The Past]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6 - 2/2013

Kisah masa lalu Khaula. Alasan yang membuatnya tetap menjadi Arca dan menjaga kotanya walau-pun sudah dikhianati oleh manusia yang ia perjuangkan keselamatannya selama ini.

[Dita's Special Attack]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6- NNM 5/2013

Ilustrasi yang dibuat saat live-paint di acara Nihon no Matsuri STT Telkom 2013. tadinya dipakai ketika pergantian wave Dita. Sayangnya karena masalah teknis tidak jadi dipakai.
-MN-

[Chibi Nala]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 12/2012

Promotion art INheritage di masa - masa awal pembuatan fan-page INheritage. Waktu itu dipakai sekalian untuk memperkenal kan Nala sebagai karakter utama.
-MN-

[Chibi Dita]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 12/2012

Promotion art yang dipakai untuk memperkenalkan Dita. Sekalian untuk menunjukkan sifat keras kepala dan "tsundere" yang menjadi ciri khas gadis ini.
-MN-

[In The Sky]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI
Photoshop CS6 - 2/2013

Ilustrasi yang dipakai untuk banner INheritage. Kalian akan melihat ilustrasi ini setiap kali INheritage ataupun Tinker membuka stand. Sayang hanya ada Nala, Dita dan Khaula, karena kurang tempat XD
-MN-

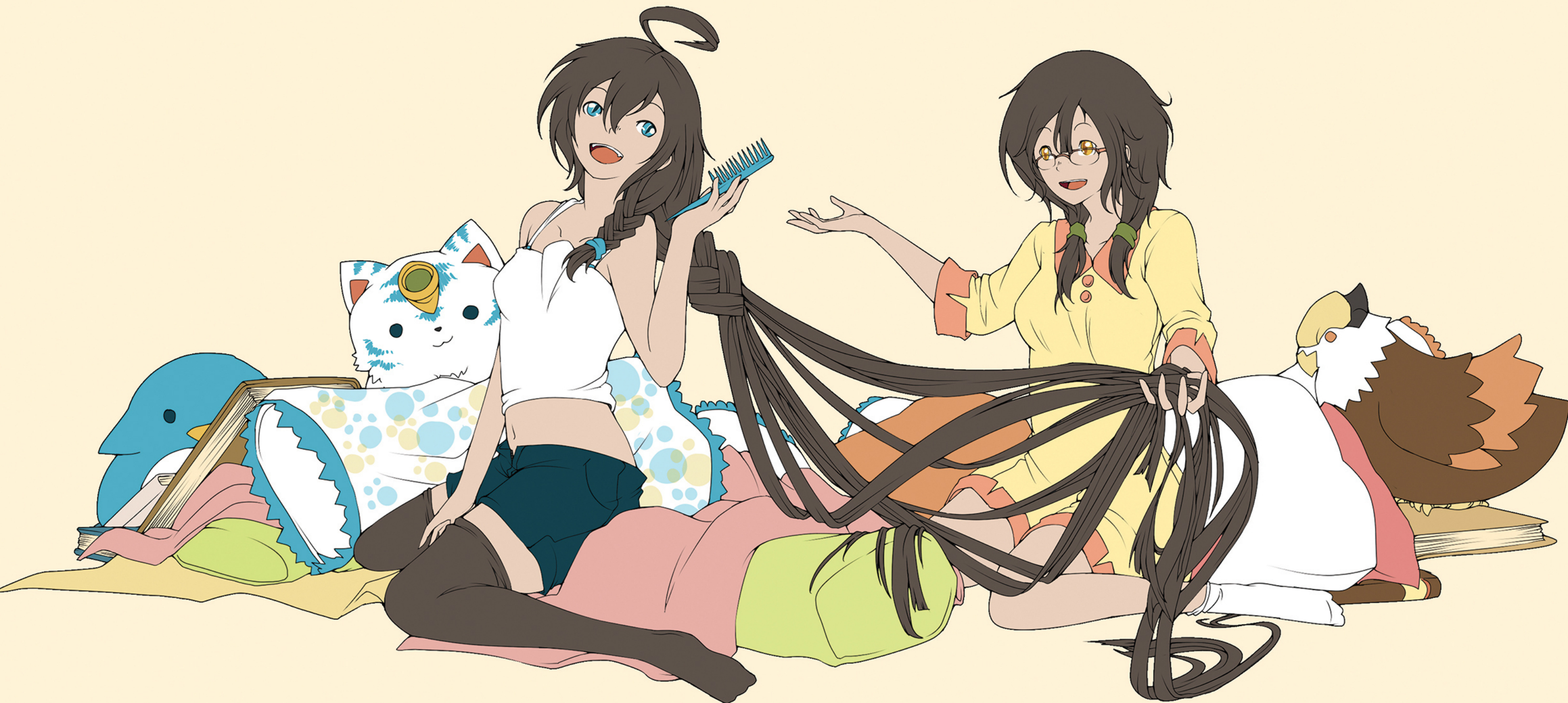
[Tiger Tiger]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 5/2013

Sedang mencoba beberapa teknik coloring yang berbeda dan latihan proporsi. Walaupun pada akhirnya Nala jadi terlihat sangat sexy di sini...
-MN-

[Girls Night Out]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI
Photoshop CS6
- 4/2013

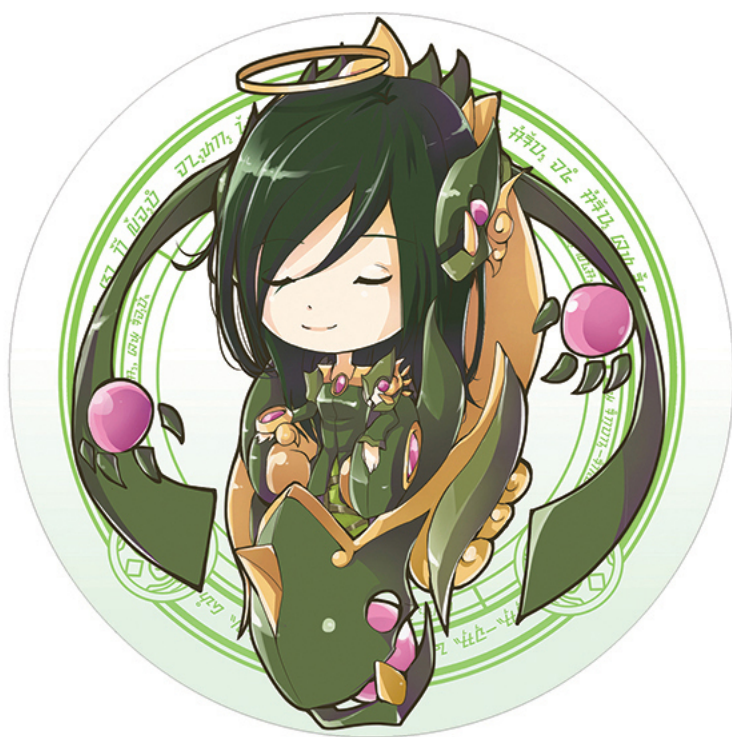
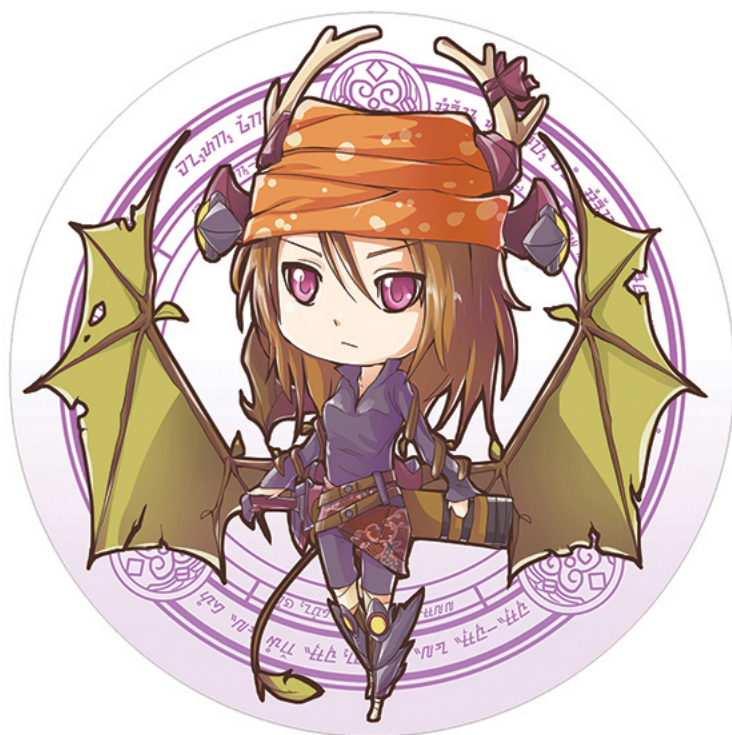
Bereksperimen fashion untuk para Arca - Arca. Sekalian untuk memperlihatkan perkiraan perbandingan tinggi gadis gadis ini.
-MN-

[Morning Activities]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 3/2013

Kegiatan Alya dan Nala setiap pagi. Mengepang rambut Nala yang luar biasa panjang.
-MN-

[074-075 Artwork]
[Dita Arrived]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5
- 4/2013

Ilustrasi adegan
ketika Dita
muncul di
hadapan Nala
-MN-

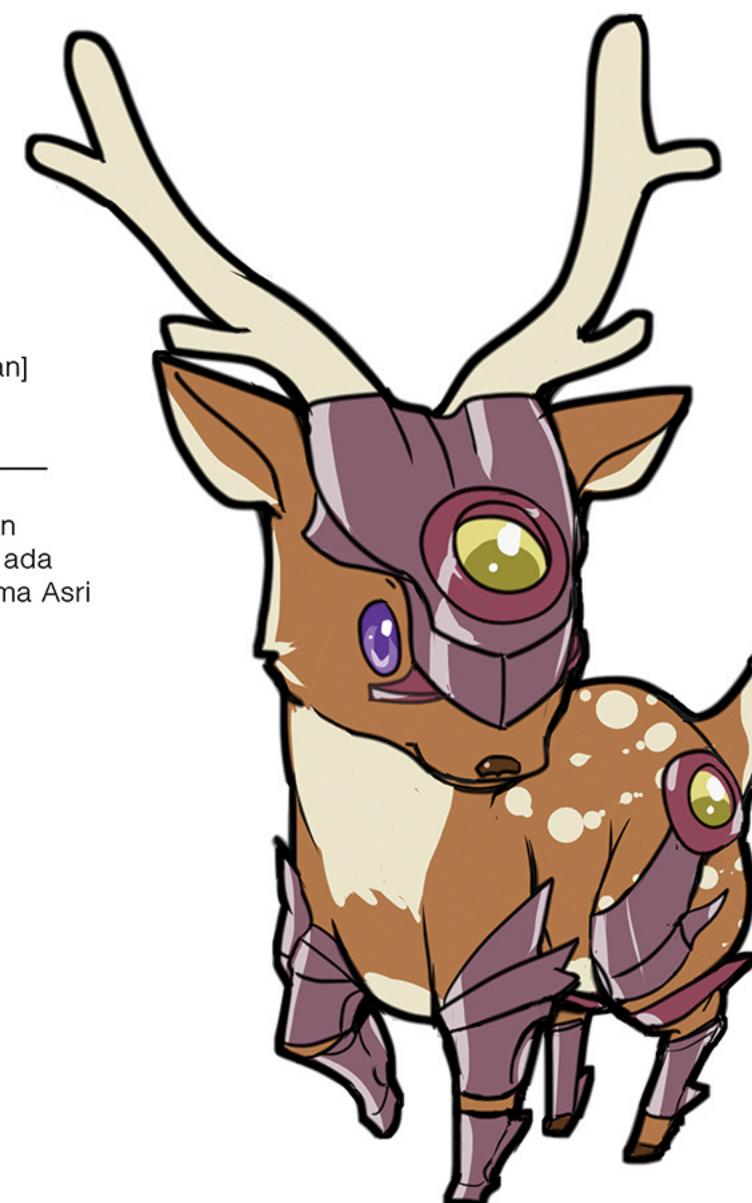
[Boyband]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5
- 4/2013

Gijinka dari
rakyan, idenya sih
mau dibikiin grup
basket, tapi jadi
nya boyband.
-d3v-

[INheritage Pin Collection]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5 - 4/2013

Koleksi chibi - chibi karakter
INheritage : BoE untuk di
produksi jadi Pin.
-d3v-

[INheritage keychain Collection - Rakyan]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5 - 4/2013

Desain keychain rakyan - rakyan
INheritage : BoE. Sayang tidak ada
Rawaja karena sudah nyatu sama Asri
-d3v-

[Time To Sleep!]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

Awalnya iseng sih, bikin nala mau tidur dengan tujuan mau mengingatkan teman-teman supaya bangun pagi, dan ternyata malah kepingin bikin yang lain juga. -d3v-

[Learning]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

Artwork disaat waktu senggang di kantor, sedikit buru-buru diakhir penyelesaiannya sih -d3v-

[Falling]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

Terinspirasi dari sebuah cerita tentang perjalanan dalam air salah seorang teman, tanpa sengaja membuat nala tenggelam di air. -d3-

[Together]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

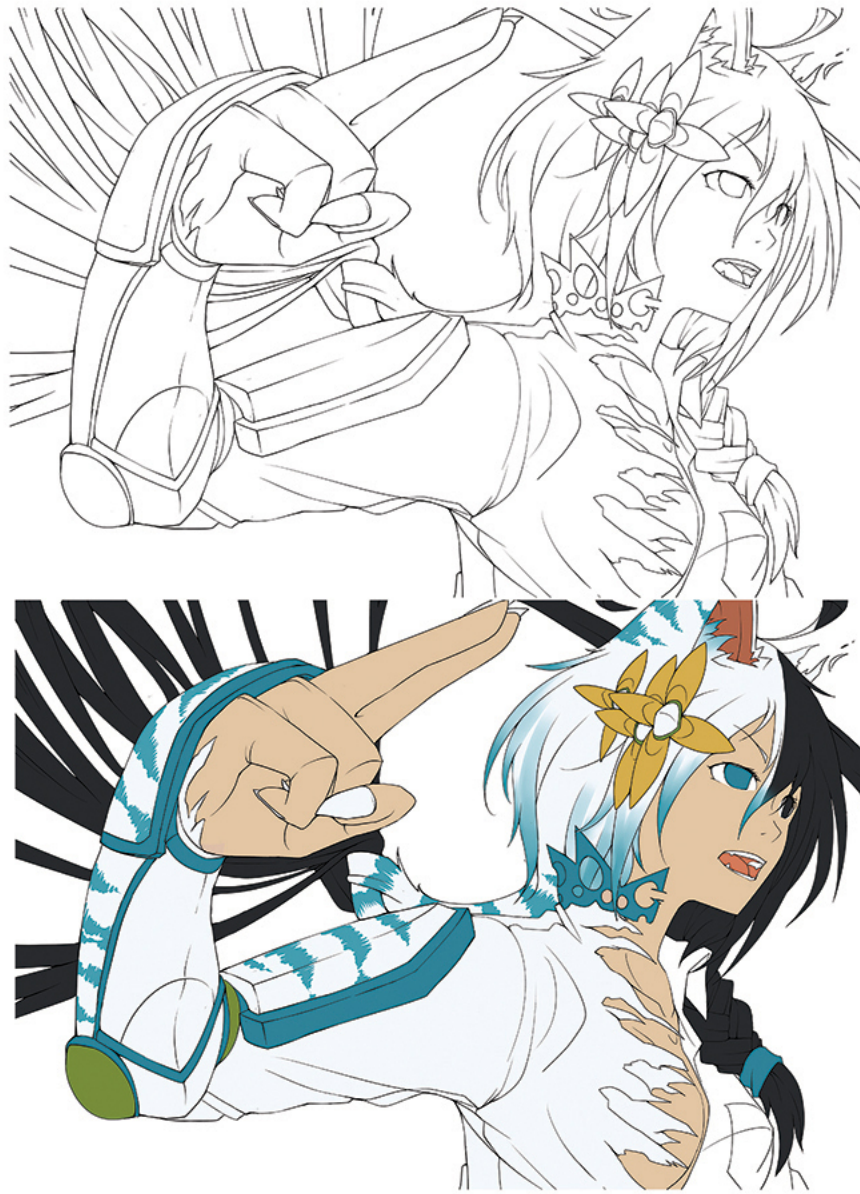
Idenya mau bikin seperti foto model dengan latar belakang kamar sempit, eh tapi ternyata hasilnya kurang memuaskan
-d3v-

[At The Beach]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

Berawal dari gambar alya yang inginnya sih pake suatu desain baju yang pernah dilihat di sebuah jejaring sosial, tapi akhirnya ditambahin karakter lainnya...
-d3v-

[Take My Hand]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

[084-085 Artwork]
[EXIST]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 5/2013

Artwork untuk cover artbook EXIST. proses perubahan Nala dari normal ke bentuk Arca.
-MN-

[Cooking Chocolate]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI, Photoshop CS6- 2/2013

Ilustrasi untuk hari valentine. Sekaligus pengumuman mengenai twitter INheritage yang baru~
-MN-

[Calling for Entry]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 2/2013

Ilustrasi yang digunakan waktu pengumuman audisi pengisi suara INheritage : BoE. lagi - lagi saya lupa menggambar hiasan kepala Nala...
-MN-

[fire district]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

lagi latihan bikin background dengan tema-tema jalan di kota bandung, tapi finishingnya rada fail sih.. -d3v-

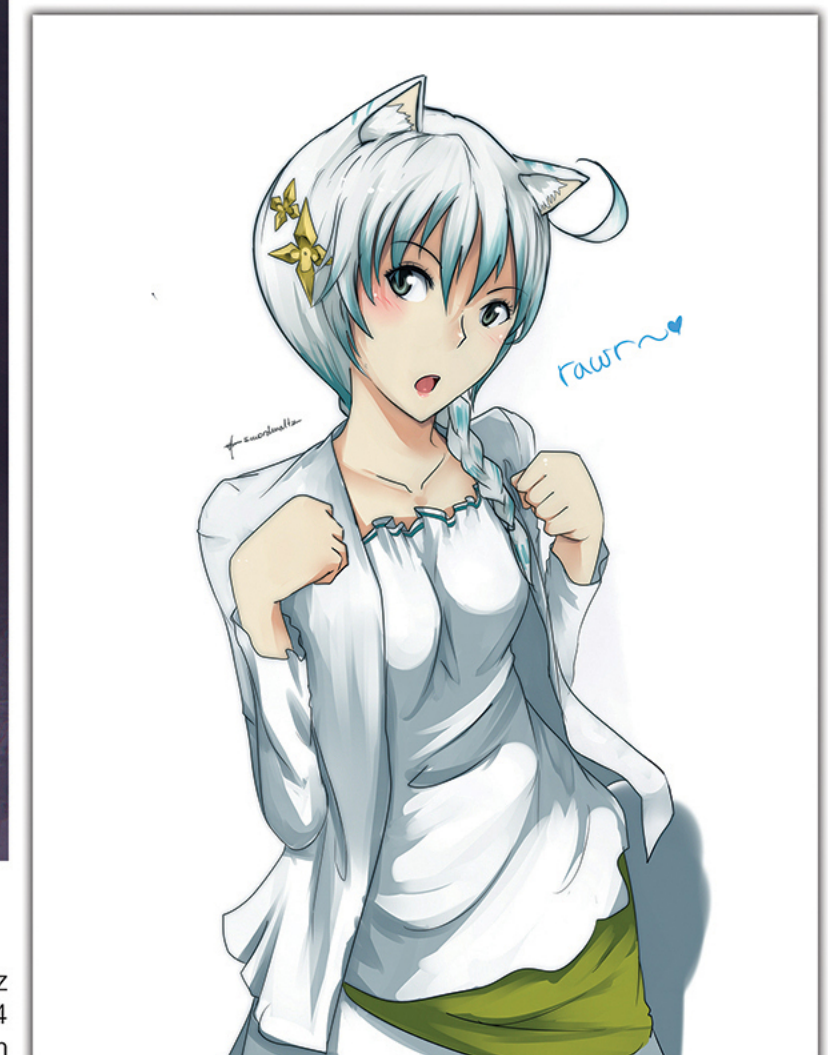
[sky of hope]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

[launching dita]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

[B/W Human Form of Rakyan]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

Bentuk manusia rakyan versi sayah,
sekadar membayangkan, tapi ga
sempet diwarna dan sepertinya
sensasi black and white seru juga
-d3v-

[Dansen Nala]
Dewitri Virika
Open Canvas 5.5

Tiba-tiba saja terimajinasi
ingin membuat nala
sedang menari, dan pakai
band kucing,
-d3v-

Raijuu
Photoshop CS6, Paint Tool SAI
lightning-spirit.deviantart.com/

Reza Azhar B/ Daybreaks0
Wacom Bamboo
Photoshop
daybreaks0.deviantart.com

Delia
Photoshop CS4
pixiv.me/adelphane
adelphane.deviantart.com

Inheritage
DITA

mysticswordman
Wacom Bamboo Pen,
Paint Tool Sai
mysticswordsman21.deviantart.com

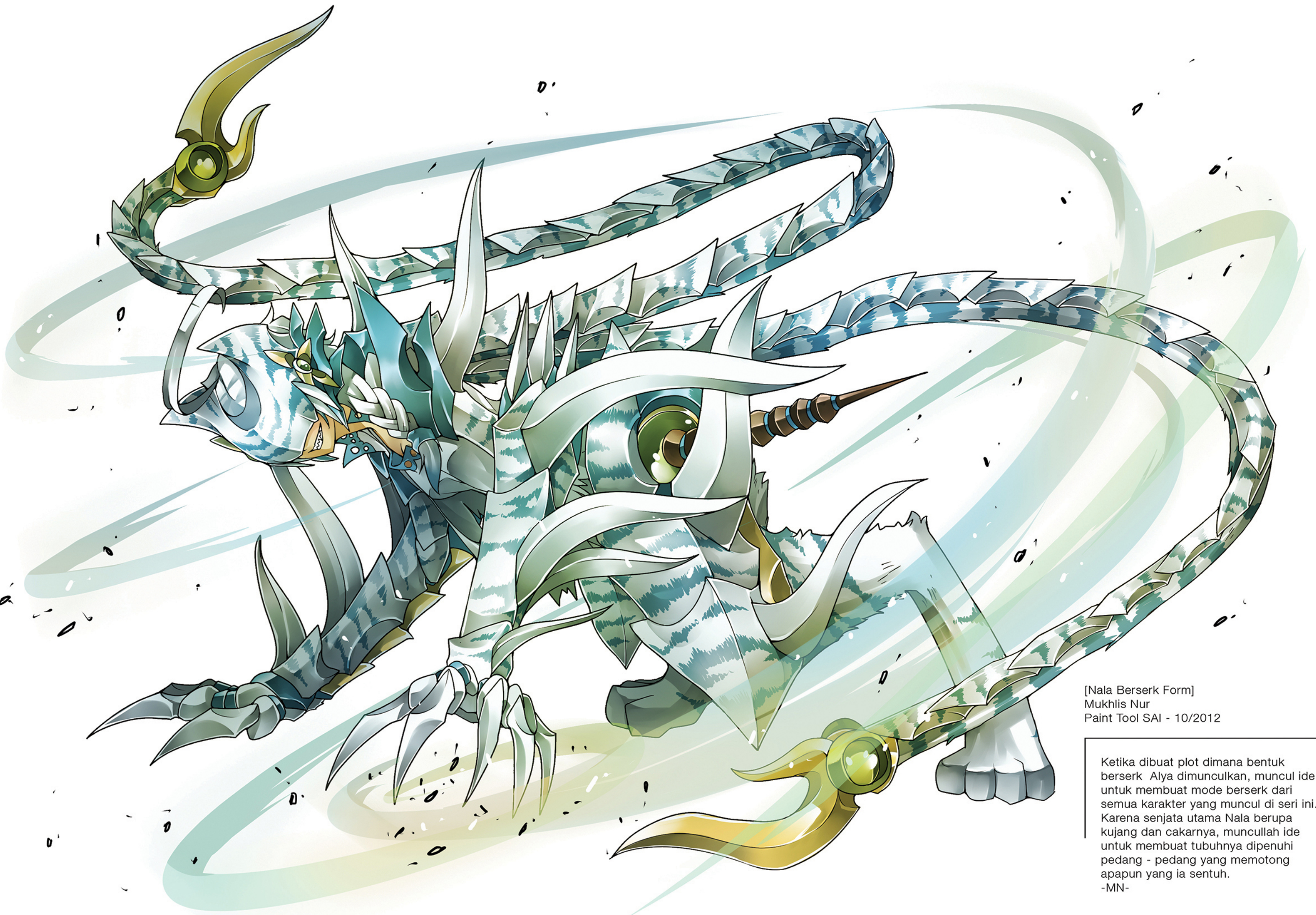
azalanz
wacom bamboo cth-460
Paint Tool SAI, Photoshop
azalanz.deviantart.com
pixiv.net/member.php?id=3321029

[100 - Guest Art]
hayashinomura [HAYA]
Wacom Intuos4
MyPaint/ Photoshop CS
Pixiv ID =2568914
hayashinomura.deviantart.com

Merryca Fong
Wacom Bamboo Manga
kuroshiin.deviantart.com

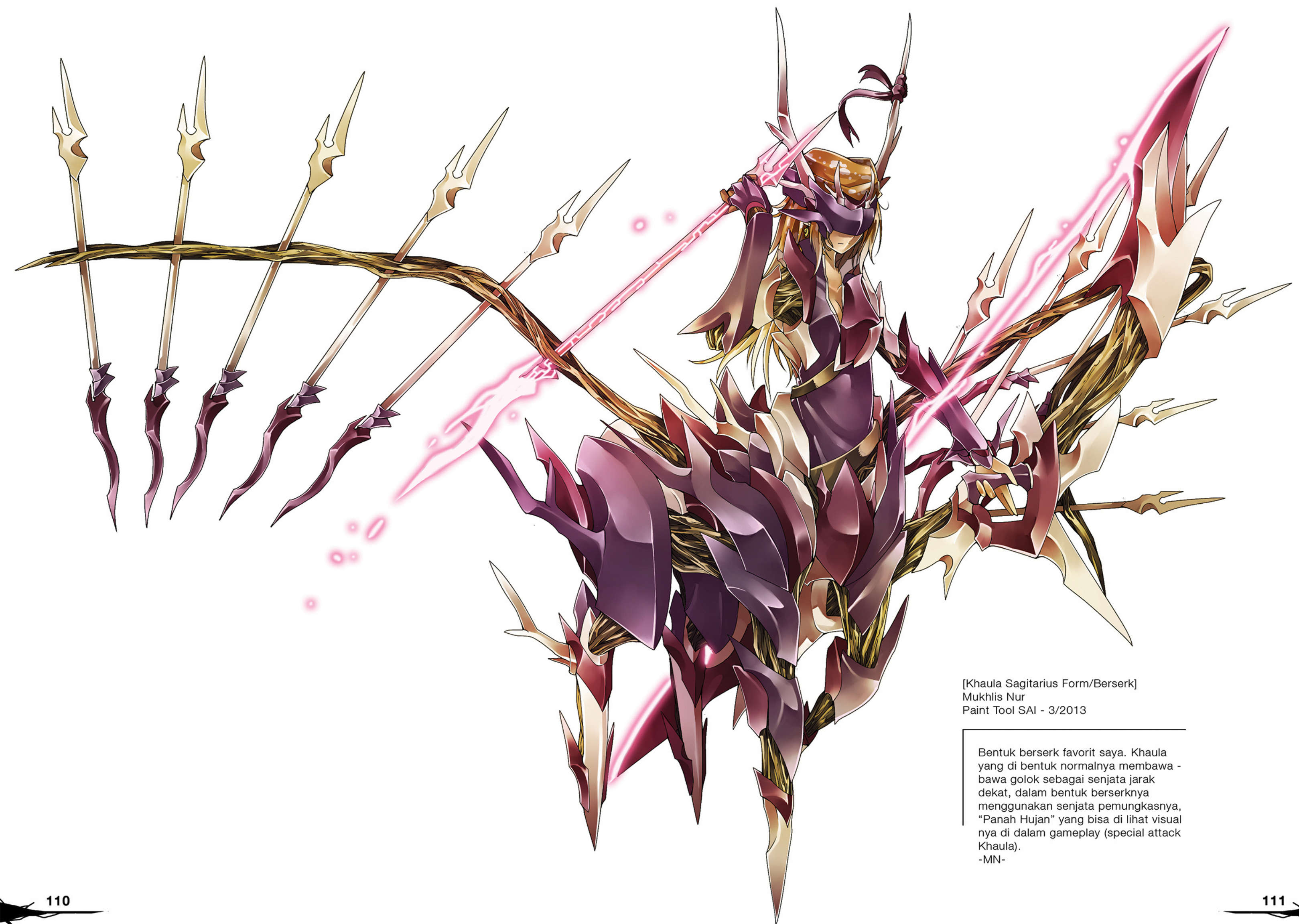
Valentine P.
Wacom Bamboo Pen&Touch
Photoshop CS 5
incross.deviantart.com

DIRECTORS CUT.

Berikut ini adalah beberapa desain karakter yang tidak di-
munculkan di dalam game atau yang tidakmasuk ke dalam
cerita INheritage : Boundary of Existence. Beberapa dari
karakter ini dibuat bahkan sebelum INheritage diciptakan.

[Nala Berserk Form]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 10/2012

Ketika dibuat plot dimana bentuk berserk Alya dimunculkan, muncul ide untuk membuat mode berserk dari semua karakter yang muncul di seri ini. Karena senjata utama Nala berupa kujang dan cakarnya, muncullah ide untuk membuat tubuhnya dipenuhi pedang - pedang yang memotong apapun yang ia sentuh.
-MN-

[Alya Garuda Form/Berserk]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 3/2013

Satu - satunya karakter yang bentuk berserk-nya muncul dalam game. Desain dasarnya masih mirip dengan bentuk sebelumnya hanya dibuat lebih liar dibandingkan versi normal.
-MN-

[Khaula Sagitarius Form/Berserk]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 3/2013

Bentuk berserk favorit saya. Khaula yang di bentuk normalnya membawa - bawa golok sebagai senjata jarak dekat, dalam bentuk berserknya menggunakan senjata pemungkasnya, “Panah Hujan” yang bisa di lihat visual nya di dalam gameplay (special attack Khaula).
-MN-

[Dita Berserk Form]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 3/2013

bentuk Dita memang secara konstan dipertahankan konsep “badan kecil senjata besar” karena memang sudah jadi ciri khasnya. Bentuk berserknya ini diambil dari salah satu desain karakter di komik saya sebelumnya, “Coronation”
-MN-

Before INheritage.

Dorongan untuk membuat karakter berdasarkan kota, daerah, serta suku di Indonesia pada dasarnya muncul jauh sebelum INheritage diciptakan.

Sebuah lomba yang diadakan oleh 2.5 Dimension TV, sebuah channel di Jepang, yang diumumkan di website Pixiv lah yang memulai proses terciptanya INheritage. Lomba tersebut mengambil tema “magical girl (mahou shoujo) personifikasi dari kota di Jepang”.

Awalnya saya berniat membuat karakter berdasarkan beberapa kota di Jepang, akan tetapi, saya menemui kesulitan karena saya tidak mengenal kota asing tersebut. saat itulah saya memutuskan untuk agak sedikit menyimpang dari tema dan mengambil daerah dari Indonesia yang kebetulan saya miliki datanya; Surabaya dan Kalimantan.

Walaupun pada akhirnya tidak menang, berangkat dari kontes tersebut saya menyadari bahwa terdapat banyak sekali hal menarik yang bisa dibuat dari budaya - budaya serta ciri khas daerah - daerah di Indonesia.

Karena berbeda dengan Jepang yang secara garis besar memiliki satu budaya yang serupa, Indonesia memiliki berbagai macam budaya serta suku yang sangat berbeda bahkan beberapa bertolak belakang satu sama lain. Tidak hanya dari wayang, Indonesia punya berbagai macam sumber “cerita” dan visual yang bisa diolah. Dan kebebasan karena tidak adanya pakem “gaya” di generasi saat ini.

Dari situ saya mulai tertarik untuk “me-modernkan” berbagai unsur tradisional, cerita rakyat, legenda, dan lain - lain dengan cara yang saya anggap paling efektif.

INheritage merupakan salah satu karya yang membawa keinginan tersebut. saya berharap dari satu project ini, dapat dikembangkan berbagai karya baru yang menginspirasi orang lain untuk mengembangkan potensi daerah - daerah dimulai dari tempat kita tinggal.

Mukhlis Nur
(Lead Artist)

Arisa.
The Iron Jaw
Arca of Surabaya

[Arisa The Iron Jaw]
[Bhaya Rakyan of Surabaya]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 7/2012

Si kakak dari pasangan Arca kembar ini. Punya gaya bertarung yang agak kacau dan brutal.

Raisa.
The Iron Fin
Arca of Surabaya

[Raisa The Iron Fin]
[Shura Rakyan of Surabaya]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 7/2012

Si adik, Raisa, lebih mengandalkan kecepatan dan persenjataan yang luar biasa banyak. Punya cara bertarung yang lebih terstrategi dengan baik.

Arisa dan Raisa adalah Arca kembar yang dikenal sangat sadis dan brutal. Sebelum menjadi Arca, keduanya adalah anak yatim piatu yang hidup di jalanan dan selama hidupnya mereka melakukan berbagai hal untuk bertahan hidup bahkan tindakan kriminal sekalipun. Keduanya pun berkali - kali berurusan dengan pihak berwajib.

Arisa dan Raisa punya pandangan tersendiri terhadap dunia ini. Bagi keduanya, dunia ini adalah sebuah taman bermain raksasa milik mereka. Dan mereka akan melakukan apapun untuk membuat tempat ini tetap menarik. Bagi mereka, peraturan yang berlaku hanyalah peraturan permainan mereka.

Bhaya dan Shura memilih saudari kembar ini menjadi Arca karena ketertarikan mereka terhadap logika tersebut dan kepribadian mereka yang cocok dengan kedua rakyan buas tersebut.

walaupun punya pemikiran seperti itu, Arisa dan Raisa sangat protektif pada kota mereka yang mereka anggap sebagai “taman bermain pribadi”.

Arisa./Raisa.

The Twin Fang

Arca of Surabaya

[Arisa / Raisa The Twin Fang]
[Bhaya and Shura Rakyan of Surabaya]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 7/2012

wujud “fushion” antara Arisa dan Raisa. perpaduan kecepatan luar biasa Raisa ditambah dengan kekuatan fisik brutal milik Arisa dan gabungan kemampuan sihir keduanya. Bisa dibilang salah satu “Arca” yang unik karena dalam wujud ini ia bisa dibilang memiliki 2 Rakyan dan kekuatan setara 2 orang Arca.

Dua Arca pertama yang saya buat sebelum INheritage dicetuskan. Arisa dan Raisa dibuat berdasarkan dua masot sekaligus lambang kota Surabaya; Buaya dan Hiu. Ketertarikan pertama sehingga saya memilih kota ini adalah karena kota ini adalah satu - satunya kota (yang saya ketahui) yang memiliki maskot berupa dua hewan yang sama - sama predator yang berdiri di puncak rantai makanan di masing - masing habitatnya.

Saat itu saya agak kesulitan untuk mendapatkan data mengenai ciri khas kota Surabaya, sehingga dalam desain kedua gadis ini, saya hanya menggunakan maskotnya sebagai dasar referensi.

Tapi untuk Raisa, saya memilih untuk memasukkan unsur “torpedo” dan “kapal” karena di Surabaya dikenal dengan keberadaan PT.PAL (Penataran Angkatan Laut) yang memproduksi kapal - kapal perang Indonesia.

-MN-

Aura.

The Dancing Feather

Arca of Samarinda (Dayak)

[Aura The Dancing Feather]
[Boreae Rakyan of Samarinda (Dayak)]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 7/2012

Aura adalah seorang gadis sebuah desa suku Dayak kecil di pinggiran kota Samarinda. Secara turun temurun, seorang gadis dari desa tersebut dipilih untuk meneruskan tugas sebagai seorang Arca yang menjaga wilayah tersebut.

Pada dasarnya Aura bukan tipe petarung dan tidak memiliki kemampuan bertarung yang spesial. Tapi, ia salah satu Arca dengan jumlah energi magis terbesar di Kalimantan.

Satu lagi desain karakter yang dibuat sebelum INheritage ada. Karakter ini dibuat berdasarkan informasi yang didapatkan dari seorang teman yang kebetulan sempat berkunjung ke desa Pampang, Samarinda. Sebuah desa wisata di pinggiran kota Samarinda.

Tema “Dayak” adalah salah satu dari beberapa tema “mainstream” dalam adaptasi budaya Indonesia setelah wayang, keris dan batik. Karena itu saat itu rasanya kurang lengkap kalau saya belum mencoba untuk menggunakan elemen budaya salah satu suku paling terkenal di Indonesia ini.

Dasar desain Aura dan Rakyannya, Boreae, diambil dari mitologi suku Dayak yang menceritakan bahwa dunia ini dibagi menjadi 3 dunia yang masing - masing dihuni dan dijaga oleh entitas yang berbeda. Dunia atas dijaga oleh entitas berbentuk burung Rangkong, dunia tengah adalah tempat manusia tinggal, dan dunia bawah dijaga oleh makhluk mirip naga bernama Boreae.

ornamen mirip sulur yang sering dilihat di hiasan - hiasan suku Dayak, Sebenarnya adalah bentuk penyederhanaan dari bentuk naga tersebut. (lingkaran merah adalah mata/kepala, sulur putih adalah tanduk, dan sulur kuning adalah tubuhnya.

Ira.

The Emerald Peacock

Arca of West Java (?)

[Ira The Emerald Peacock]
Mukhlis Nur
Photoshop CS6, Paint Tool SAI - 11/2012

Ira sebenarnya bukan Arca. Keluarganya merupakan “anomali” yang mewarisi kemampuan untuk mengakses energi dari Kalpataru tanpa bantuan Rakyan. Akan tetapi ada batas waktu yang ditetapkan, bila melebihi batas waktu tersebut energy murni Kalpataru akan meluap karena melebihi kapasitas dan menggerogoti jiwa orang tersebut.

Sebenarnya, Ira tidak di desain sebagai karakter dalam universe INheritage. Ia dibuat dalam rangka lomba desain karakter bertajuk AKKI tahun 2012. Walaupun di desain dengan konsep desain dan tema yang sama dengan tema INheritage. Ira tidak didesain bersama Rakyannya.

Tapi dalam perkembangannya, akhirnya ia dimasukkan juga ke dalam universe INheritage untuk meramaikan “variasi” karakter di dunianya.

Tari merak yang menjadi ide dasar dari desain Ira pada dasarnya bukan merupakan tarian kuno. Tari ini adalah tari baru yang dibuat sebagai tarian tradisional khas Jawa Barat oleh Raden Pasundan Tjeptjep Somantri pada tahun 1950an dan di aransemen ulang oleh dra. Irawati Durban di tahun 1965. Tarian ini menampilkan tarian khas merak jantan untuk menarik perhatian merak betina. Tarian ini mempertunjukkan gerakan - gerakan elegan dan anggun menyerupai gerakan merak dengan dialuni musik gamelan sunda.

Leyla.

The Gunslinger

Arca of Bekasi

[Leyla The Gunslinger]
[Heli Rakyan of Bekasi]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 4/2013

Leyla adalah satu dari sangat sedikit polwan ditugaskan di unit anti huru - hara di Polda Bekasi. Tapi, rasa keadilannya yang tinggi juga membuatnya merasa muak dengan berbagai kebusukan di dalam tubuh kepolisian karena ulah segelintir orang - orang berhati kotor.

Ia bertemu Heli ketika dirinya nyaris mati tertembak dalam kerusuhan antar etnis di Bekasi, Saat itulah Heli menawarkan kekuatan yang tidak dapat dihentikan oleh orang - orang kotor itu. Kekuatan untuk membela yang lemah dan menegakkan keadilannya sendiri.

Leyla adalah karakter yang seharusnya muncul dalam INheritage : Boundary of Existence yang pada akhirnya perannya digantikan oleh Khaula. Dalam rancangan awal cerita BoE, seharusnya sebelum mencapai stage terakhir, Nala dihadang oleh Leyla yang bersikeras untuk mengisolasi kotanya pasca hilangnya akar kota dari Bekasi.

Akan tetapi, pada akhir diputuskan untuk mengambil kota yang lebih dekat ke Sukabumi (stage sebelumnya) tapi masih berhimpitan dengan Jakarta. Bekasi dirasa terlalu jauh dan belum bisa dimasukkan ke dalam plot cerita saat ini.

Elemen yang dipakai dalam desain Leyla adalah; Lele yang merupakan salah satu ciri khas kota Bekasi yang kini sudah hilang, tari Topeng Blantek, dan logo kota bekasi yang kini berupa lima buah bambu runcing.

Kota Bekasi sendiri merupakan kota yang sekarang perlahan - lahan tereksploitasi oleh pembangunan - pembangunan mall dan apartemen - apartemen yang begitu cepat sehingga banyak menghilangkan ciri khas - ciri khas kota itu sendiri.

Zahra.

The Ivory Maiden

Arca of Bandar Lampung

Walaupun cuma numpang lahir, Bandar Lampung adalah kota kelahiran saya. Sayangnya saya tidak begitu mengenal kota tersebut. Karena itu pembuatan Zahra adalah salah satu usaha untuk kembali mengenal kota ini.

Dasar desain karakter Zahra pada dasarnya mengambil elemen - elemen dari logo kota Bandar Lampung; payung tiga tingkat, Siger, hiasan kepala tradisional khas orang Lampung, baju adat yang biasa dipakai oleh pengantin wanita, dan gajah yang menjadi icon tersendiri bagi lampung karena keberadaan sekolah dan pusat konservasi gajah, Waykambas.

-MN-

[Zahra The Ivory Maiden]
[Giga Rakyan of Bandar Lampung]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 4/2013

Sejauh ini, Zahra yang baru berumur 11 tahun adalah Arca termuda yang pernah saya desain. Karakter Zahra sebenarnya sangat pemalu dan kikuk, begitu juga dengan Rakyannya. Walaupun begitu, Arca kecil ini memiliki senjata berupa sebuah meriam energy yang dapat melenyapkan apapun yang ada di hadapannya hingga menjadi debu.

Zahra menjadi Arca sejak masih bayi. Ia ditemukan terlantar di sudut kota oleh Giga dan sejak itu ia dirawat dan dibesarkan oleh Rakyan Bandar Lampung itu. Walaupun sudah menjadi Arca sejak kecil, Giga berusaha mengajarkan Zahra cara hidup sebagai manusia biasa.

[Fara The Crimson Stallion]
[Jaran Rakyan of Ponorogo]
Mukhlis Nur
Paint Tool SAI - 4/2013

Seorang ketua geng motor dengan julukan "The Pain Killer", merangkap ibu rumah tangga dan guru TK beranak dua. Jaran mengangkat Fara yang sedang koma setelah berusaha menyelamatkan kedua anaknya dari kecelakaan lalu lintas. Kecintaan Fara terhadap kota dan anak - anak, generasi muda, yang tinggal di dalamnya serta "dualisme" kehidupan ibu ini membuatnya tertarik pada Fara.

Fara.

The Crimson Stallion

Arca of Ponorogo

Desain Fara dan Jaran diambil dari "Kuda Lumping" Ponorogo. Walaupun sebenarnya disana lebih terkenal Reog-nya, tapi Kuda Lumping sendiri merupakan salah satu rangkaian acara dalam Reog Ponorogo.

INHERITAGE CHARACTER DESIGN CONTEST

Kontes desain karakter berdasarkan universe INheritage sebenarnya adalah suatu upaya untuk mendorong para insan kreatif untuk mencoba menggali budaya serta kearifan lokal dari berbagai kota dan daerah di Indonesia.

Melalui kontes ini, telah tercatat 150 Arca dan Rakyan dari berbagai daerah hasil karya pemuda pemudi Indonesia. Sayangnya karena berbagai keterbatasan, kami hanya dapat menampilkan beberapa karya saja.

Diambil dari bahasa Inggris dengan akan Inggris "Winner" yang artinya pemenang. Konsepnya diambil dr asal kata "Minang Kabau" yang artinya "Kerbau Pemenang". Orang padang/sumatra biasa memakai nama yang sedikit kebaratan seperti Jonli,Melova, atau Eni. Sifatnya merupakan dasar - dasar dari kebanyakan orang padang termasuk jiwa rantau dan sifat keras-nya.

Sifat liciknya berkonsep dari asal mula cerita minang kabau yaitu cerita dimana orang padang yang beradu banteng dengan suku lain akan tetapi bukannya memakai banteng, mereka memilih memakai anak kerbau yang kelaparan dan diberi benda tajam di tanduknya. Karena sang anak kerau lapar, ia menghampiri banteng tersebut untuk menyusu dan saat anak kerbau meraih susu sang banteng, tanduk anak kerbau yang telah dipasang benda tajam tersebut menusuk dan membunuh banteng tersebut itulah penggambaran kelicikan orang padang.

Konsepnya diambil dari penari piring, baju adat padang, Celana pesilat Padang dan pelayan restoran padang. Bagian atsanya terdapat kain songket minangkabau yang dapat melebar sehingga dapat berubah menjadi jubah.

Senjata utamanya "Piriang Parang" yang memiliki 5 bentuk yang dpapat digunakan sesuai keinginan dan keadaan. Sedikti berbeda dari konsep senjata pada umumnya, konsep senjata dari Wina menggunakan makanan khas padang yang sudah dikenal di mana-mana.

1. Ranjau Radang
Ranjau yang mengambang di udara. Konsepnya berdasarkan rendang batokok (rendang asli padang).

2. Dindiang Dendeng
Secara harfiah berarti dinding dendeng. Sangat kuat tapi lemah terhadap serangan beruntun.

3. Bom Balado
Bom yang jika terkena target akan mengeluarkan lava panas ke segala penjuru. Konsepnya berdasarkan telur rebus goreng balado (menu khas restoran padang).

4. Perisai Pisang
Perisai yang dapat menyerap dan menembakkan kembali serangan tipe energi, tapi lemah terhadap serangan fisik.

5. Kapak Kalio
Papak yang bentuknya didasari dari bentuk paha ayam Kalio/gulai ayam. Dapat juga digunakan sebagai bumerang.

[Wina The Crimson Bull]
[Siraduk Rakyan of Padang]
Cessa
cessa.deviantart.com
metool_union@yahoo.com

Saat Wina tengah dihajar oleh preman2 pasar. Siraduk yang merupakan Rakyan Padang menolong Wina dengan menjadikannya sebagai arca Padang. Wina bercita2 untuk membangun jaringan Restoran Padang terbesar di dunia dan mencari uang sebanayak - banyaknya. Dan saat ini dengan bantuan Siraduk ia telah menjadi pemilik jaringan restoran padang terbesar di asia tenggara.

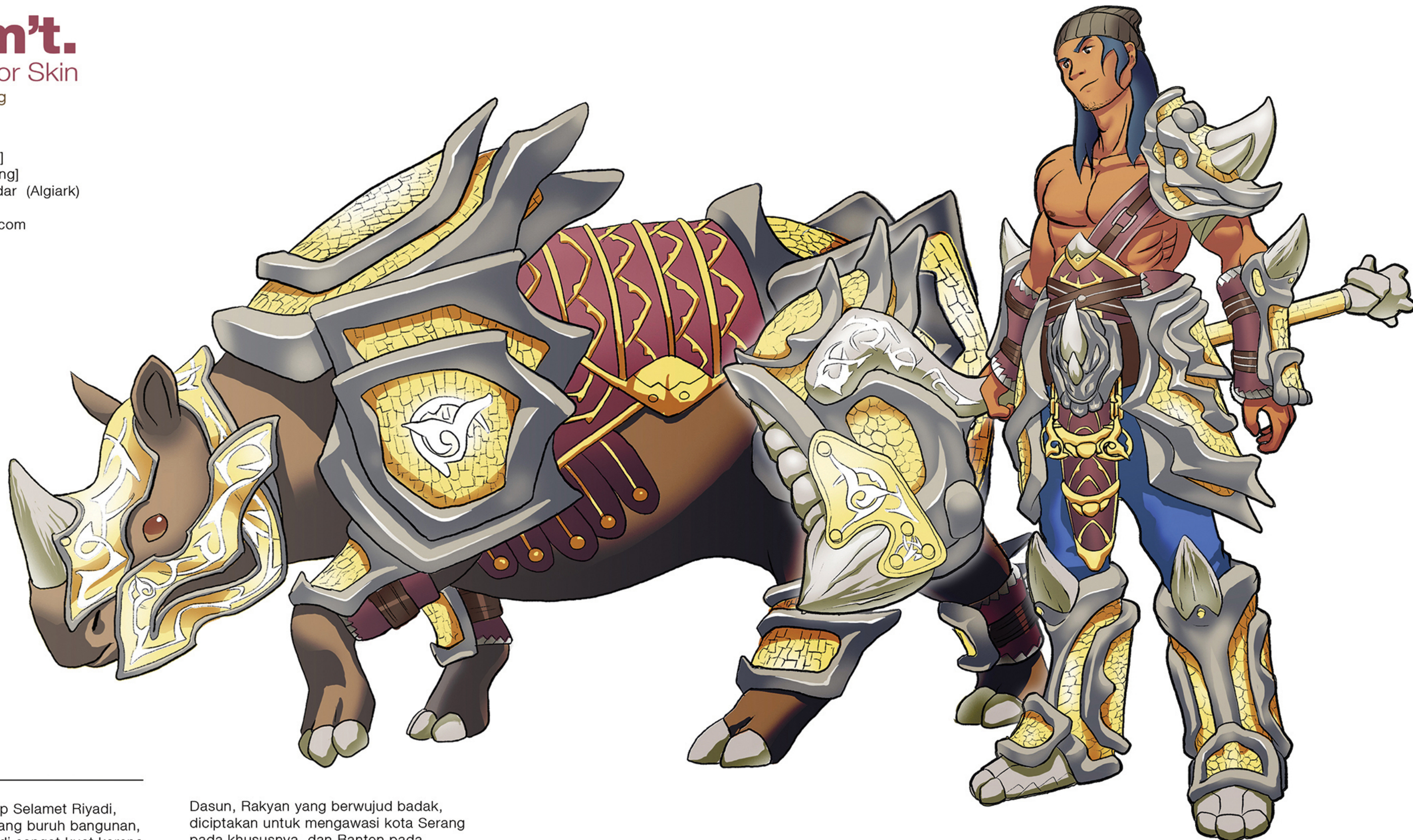
Ia sangat mengerti akan sulitnya mencari makan, karena itu ia sangat membenci kelaparan , kemiskinan, dan kesia-sia-an (mubazir). Daripada menjalankan tugasnya sebagai Arca Padang, Wina lebih sering mencari uang dan mengurusi restoran miliknya

seperti halnya Wina, Rakyannya, Siraduk juga memiliki kepribadian yang mirip.

Slam't.

The Armor Skin

Arca of Serang

[Slam't The Armor Skin]
[Dasun Rakyan of Serang]
M. Arif Rahman Winandar (Algiark)
algiark.deviantart.com
bosscorp_ceo@yahoo.com

Slam't, nama lengkap Selamet Riyadi, dulunya adalah seorang buruh bangunan, dan tubuhnya menjadi sangat kuat karena pekerjaannya. Terlahir di masyarakat golongan bawah, pilihan hidup Slam't sangat terbatas. Di dalam hatinya terkadang dia merasa ingin merasakan pengalaman selain menjadi kuli bangunan, tapi pekerjaan buruh kasar adalah satu-satunya keahliannya. Kdia dipilih menjadi Arca, dia merasa tegang sekaligus senang, karena dia bisa merasakan sebuah pengalaman baru.

Badak Jawa. Berada di ambang kepunahan. Merupakan salah satu binatang paling langka di muka bumi.

Dasun, Rakyan yang berwujud badak, diciptakan untuk mengawasi kota Serang pada khususnya, dan Banten pada umumnya.

Meskipun Dasun adalah Rakyan, dia merasa lebih dekat dengan badak-badak Jawa yang terancam punah. Seiring jumlah badak Jawa berkurang, kepeduliannya terhadap manusia semakin berkurang, sampai-sampai saat Dasun memilih Arca, dia memilih orang sembarang dengan setengah hati. Kebetulan orang yang dipilihnya adalah Slam't, yang memiliki semangat lebih besar daripada Dasun.

Konsep desain Dasun adalah badak yang ditutupi berlapis-lapis baju zirah, sebagai manifestasi rasa ketidakamanan yang dirasakan Dasun terhadap manusia, dan juga melebih-lebihkan ciri khas badak jawa yaitu kulitnya yang seperti baju zirah. Menggunakan banyak warna emas, karena gold goes with everything, 'nuff said.

Baju zirah Slam't memiliki rupa berdasarkan penampilan Dasun, dan tidak menutupi seluruh tubuh, sehingga mempertahankan keleluasaan bergerak. Kupluk yang digunakan Slam't berasal dari masa sebelum dia menjadi Arca, mengingatkan dirinya terhadap kehidupannya yang lampau.

Surya.

The Crimson Blaze

Arca of Solo

[Surya The Crimson Blaze]
[Gundhulgeni Rakyan of Solo]
Aless Rhea
Reiyachan.deviantart.com
Artbox-reiya.blogspot.com
Turqoise_fantasy@yahoo.co.id

Dasar konsep Surya secara garis besar diambil dari referensi wujud gundhulgeni, Rajamala.

Dalam legenda Solo, dikisahkan Rajamala adalah Raja dari malapetaka yang menyengsarakan manusia. Kemudian Rajamala dipenggal kepalanya oleh Bima. Setelah itu, kepala Rajamala dipasang pada sebuah perahu. Konon untuk menyucikan dendam Rajamala, diadakan pesta pernikahan di perahu tersebut. Sejak saat itu, Rajamala menjadi lambang penolak bala yang melindungi perahu itu dari marabahaya.

beberapa elemen budaya dan ciri khas kota yang diadaptasikan antara lain :

- Beskap
Baju atasan yang dipakai Surya merujuk pada bentuk Baju Beskap, yaitu baju resmi adat Solo (dan juga Jawa) terutama untuk pernikahan

- Gapura
Banyak orang asli Solo (terutama yang tua-tua) percaya bahwa setiap gapura memiliki penunggu. Di setiap sudut perbatasan Kota Solo, terdapat gapura-gapura besar yang di masa lalu dipercaya dapat menghalangi orang yang berniat jahat untuk masuk ke dalam wilayah Solo.

- Batik Parang Curiga
Sebagai Kota Batik, Solo memiliki ratusan corak batik yang terkenal. Namun salah satu corak yang paling tua adalah corak Parang. Corak yang dipakai Surya adalah Parang Curiga yang berarti “keris”. Ini adalah salah corak asli yang benar-benar “dibatik”

Surya adalah anak yatim piatu yang nakal dan suka berbuat jahil. Walaupun begitu, dia memiliki rasa keadilan yang tinggi dan keberanian yang luar biasa. Hal itu dibuktikan nya ketika dia menyelamatkan anak kecil dari sebuah kebakaran, namun Surya sendiri tertimpa reruntuhan hingga tewas.

Rakyan kota Solo, Gundhulgeni, kagum akan keberanian Surya dan menjadikan Surya sebagai Arca Kota Solo. Setelah menjadi arca, Surya membuang kehidupannya sebagai manusia dan memilih untuk menjadi arca karena dengan begitu, dia akan bisa melindungi lebih banyak orang.

Surya suka duduk diatas gapura untuk mengamati manusia, terkadang menjahili dan mengajak mereka berkomunikasi.

Anneke

The Red Bird of Paradise

Arca of West Papua (Raja Ampat)

[Anneke The Red Bird of Paradise]
[Avedisea Rakyan of West Papua]
Pessalius
stella-vessalius.deviantart.com
Pixiv ID: 5702382

Anneke adalah seorang gadis desa yang awalnya tidak mengerti banyak tentang dunia luar. Ia sering melakukan hal yang mengejutkan dan membuat panik orang tuanya. Sikapnya yang lugu tersebut membawa keingin-tahuannya dengan dunia luar semakin tinggi saat bertemu golongan yaksa yang menghasutnya untuk pergi dari desa tersebut melalui jalur berbahaya. Anneke yang dalam perjalanan menuju luar desa bertemu orang-orang yang ingin menjualnya.

Anneke melawan dan menunjukkan tekadnya untuk tetap hidup. Saat melawan, Anneke yang belum jauh dari desanya mendengar suara teriakan orang minta tolong karena kebakaran. Anneke yang panik justru membagi konsentrasinya sehingga pedagang manusia itu tidak sengaja mendorongnya jatuh ke jurang.

Disaat koma, Anneke melihat seekor burung cendrawasih berbicara padanya, menawarkan kehidupan kedua. Ia segera menyetujuinya karena ingin segera menyelamatkan warga desanya. Anneke menjadi arca dan menyelamatkan warga desanya, dan hidup sebagai gadis desa kembali.

Konsep dasar desain berasal dari Cendrawasih Merah yang sering disebut sebagai Phoenix. Beberapa elemen tradisional papua barat yang dimasukkan ke dalam konsep desain antara lain :

- Ewer
Pakaian adat Papua Barat yang biasanya terbuat dari jerami kering atau akar tumbuhan biasa dipakai juga dalam tarian Ela'e Wosi. Terdiri dari mahkota, penutup dada, dan rumbai berbentuk rok.

- Bunga Zodia
Bunga endemik Papua yang dapat digunakan sebagai pengusir nyamuk.

- Cendrawasih Merah
Burung endemik Papua yang hampir punah ini banyak terdapat di Kepulauan Raja Ampat. Burung yang disebut juga “Bird of Paradise” dalam bahasa inggris ini sangat populer dan menjadi salah satu icon paling populer dan image paling umum untuk wilayah Papua.

- Batik Tulis Papua
Kain bermotif asal Papua (terutama Papua Barat) ini biasanya berupa batik tulis. Harganya sangat mahal karena dibuat dengan teknik yang berbeda dan masih manual. Kebanyakan menggambarkan keindahan alam berupa beragam flora khas Papua.

Ruru Rapao.

The Survivor

Arca of Toraja

Karena ulah seorang puang (bangsawan) sakti yang jahat, akhirnya tana toraja menghentikan budaya pesta kematian yang mengakibatkan terputusnya antara dunia nirvana orang toraja dengan dunia nyata. Namun ternyata akibat para yaksa yang selalu mencoba membuat retakan dunia, mereka tanpa sengaja membuat retakan pada nirvana dan akhirnya mereka pun bekerja sama dengan puang jahat.

Hingga akhirnya di masa depan dimana para bangsa toraja sudah hampir melupakan budayanya si puang jahat ini yang telah mengumpulkan kekuatan di dunia nirvana menyegel daerah toraja dan membuatnya terputus dari arus waktu dunia karena puang jahat ini ingin mengabadikan kejaayaannya dulu saat berkuasa.

Di sinilah orang orang yang selamat secara sembunyi sembunyi memadukan teknologi yang canggih mereka dan mencoba menggabungkan dengan kekuatan yang telah hilang ini.

Merekapun mendapatkan peluang untuk menyelamatkan mereka dari keadaan ini yaitu dengan merubah sejarah.

Mereka dapat melakukannya dengan memanfaatkan kekuatan para yaksa sendiri yaitu merobek dan membuat retakan dunia. Di saat para yaksa hendak membuat retakan dunia lagi.

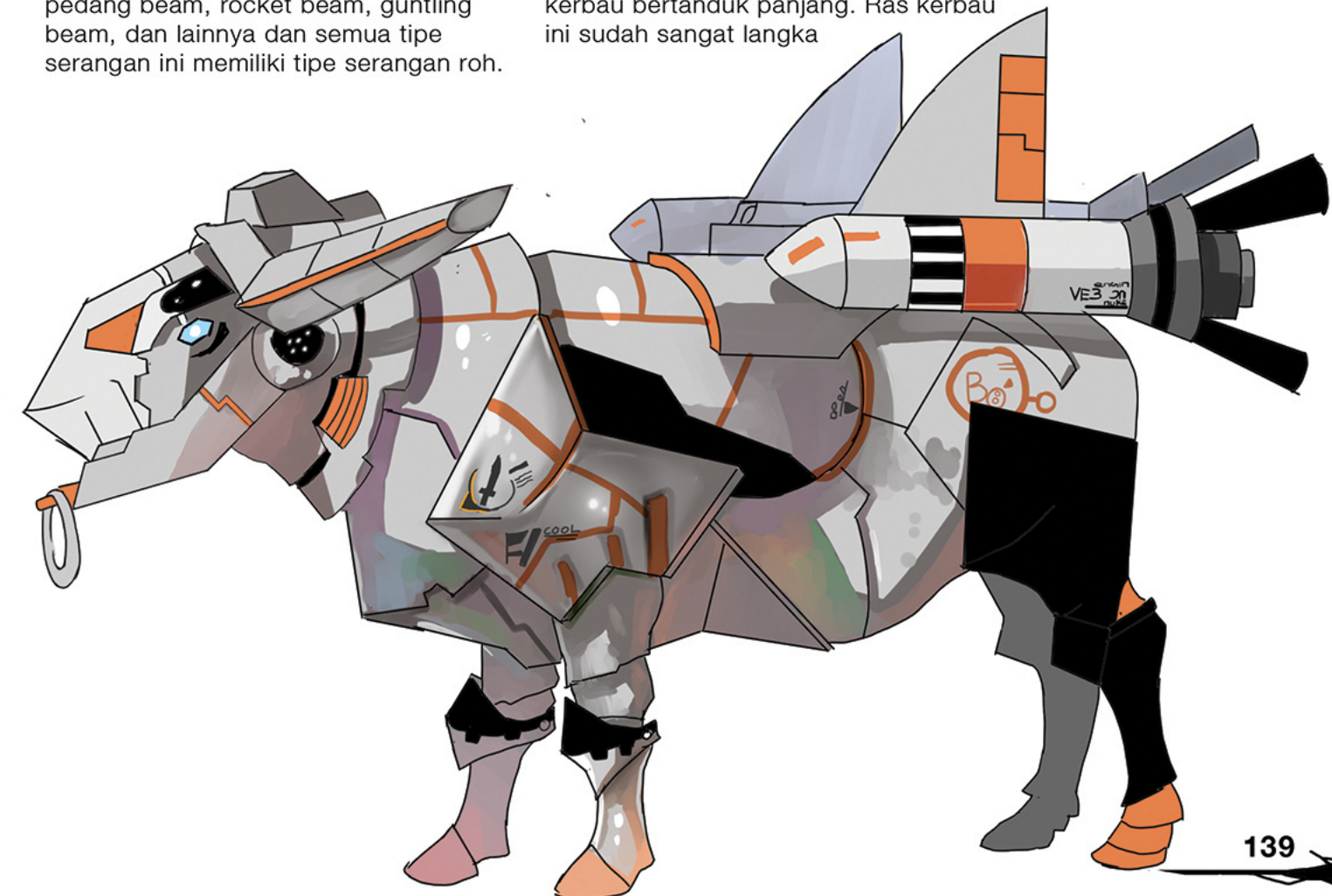
Ruru dan para survivor yang terakhir mencoba menerobos melalui retakan ini dan hanya ruru yang selamat. disinilah ruru harus dapat mengubah timeline, dan mencegah orang toraja agar tidak melupakan kebudayaan mereka.

Berbeda dari Arca - Arca pada umumnya, Ruru dan Tedong Bonga bisa dibilang merupakan “Artificial” Arca dan Rakyan yang dibuat dengan menggabungkan teknologi dan sihir.

Ruru rapao memiliki 5 papan panjang multi fungsi yang merupakan senjata utama ruru rapao. Senjata ini awalnya belum memiliki motif, nantinya dipinggangnya ruru rapao memiliki artificial chip yang dimasukan sehingga papan ini memiliki motif. Motif motif ini memiliki fungsi yang berbeda beda. Jadi saat dimasukan papan akan berubah motif dan papan ini dapat berubah berubah bentuk seperti transformer, dapat berubah menjadi pedang beam, rocket beam, guntling beam, dan lainnya dan semua tipe serangan ini memiliki tipe serangan roh.

Konsep tersebut berdasarkan salah satu budaya Toraja yang memiliki beberapa macam motif yang tersusun dalam bidang persegi. Masing - masing motif tersebut melambang hal yang berbeda - beda, dengan fungsi yang berbeda - beda dan aturan pemakaian tersendiri.

Sedangkan Rakyannya Tedong Bonga, merupakan nama dari bahasa Toraja yang digunakan untuk menyebut ras kerbau bertanduk panjang. Ras kerbau ini sudah sangat langka dan menjadi salah harta mewah yang bahkan lebih mahal daripada mobil.

[Ruru Rapao The Survivor]
[Tedong Bonga Rakyan of Toraja]
Kaitsu Tokiyas
kaitsuart.deviantart.com

Hana.

The White Rhino

Arca of Bandung

[Hana The White Rhino]
[Bandawasa Rakyan of Bandung]
chroneco
chroneco.deviantart.com
rickx38@rocketmail.com

"Hana, dengan konsep latar belakang karakter sebagai gadis bisu ini menjadi suatu daya tarik tersendiri yang membuat karakter ini menarik."
-MN-

Terlahir dengan kondisi tubuh tidak sempurna tentu sangat tidak menyenangkan. Hana, terlahir tidak dapat berbicara, tumbuh sebagai seorang siswa SMA yang selalu dikucilkan sejak kecil. Sering Hana menjadi korban school-bullying oleh orang-orang yang disebut sebagai "teman sekolah"nya.

Hingga suatu hari Hana dikunci pada sebuah gudang yang sudah tidak dipakai oleh teman-temannya. Ternyata di dalam gudang tersebut terdapat beberapa Yaksa yang akhirnya menyerang Hana hingga meninggal dunia.

Pada saat itulah Bandawasa datang dan menawarkan kekuatan Arca pada Hana. Awalnya Hana menolak karena merasa dirinya tidak pantas, namun setelah mendapat motivasi dari Bandawasa, akhirnya Hana pun menerima kekuatan tersebut dan menjadi Arca Kota Bandung.

Setelah menjadi Arca, Hana mendapatkan kemampuan untuk berbicara meskipun terbatas hanya pada Bandawasa saja. Namun, hal tersebut cukup untuk membuat Hana menjadi lebih ceria.

- Badak Jawa
Sampai akhir abad ke-19 penduduk kota Bandung masih bisa menyaksikan adanya badak jawa, mereka menyebutnya badak priangan. Namun pada tahun 1895 seorang pemburu Belanda menembak mati badak jawa tidak jauh dari kota Bandung, itulah badak jawa terakhir di kota Bandung.

Sampai saat ini, di Taman Balai Kota Bandung terdapat sebuah patung Badak Putih Bercula Satu.

[Sali The Guardian Archelon]
Arca of Cirebon
[Weih Rakyan of Cirebon]
Jodi Kusumayuda
illustme@yahoo.co.id

[Niya] - Arca of Ambarawa
[Baru Klinting Rakyan of Ambarawa]
Eko Cahyo (shokigazo)
shokigazo.deviantart.com
shokigazo@gmail.com

[Bujang The River Beast]
Arca of South Sumatera
[Buaya Putih
Rakyan of South Sumatera]
Rio Fredericco
riofredericco@gmail.com

[Aldian The Water Buffalo]
Arca of Minangkabau
[Tanduak Basi Rakyan of Minangkabau]
The Dreaming Cat
thedreamingcat.yolasite.com
the.dreamingcat@yahoo.com

[Agha The Molten Macaque]
Arca of Ubud
[Molten Macaque Rakyan of Ubut]
I Gede Yoga Satyadana, ST.
(atmosfrozen)
atmosfrozen.deviantart.com
atmosfrozen@hotmail.com

[Makeri The Silly Cuscus]
Arca of Papua
[Dambin Rakyan of Papua]
Rizky Winanda
rizky.winanda@gmail.com

[Raisha The Divine Dog]
Arca of Bandung
[Tumang Rakyan of Bandung]
Faiz Usman (KuroNekoZero)
kuronekozero.deviantart.com
kuroarika@gmail.com

[Ulayat] - Arca of Wandesi
[Gurano Rakyan of Wandesi]
N Maulina & Bim Rahardjo
n-maulina.deviantart.com

[Cempaka]
Arca of Palembang
[Arga Rakyan of Palembang]
Chinthya Anggraini (Ruri)
ruriyo.deviantart.com
chinammon25@yahoo.co.id

[Reksa The White Komodo]
Arca of Manggarai
[Rama Rakyan of Manggarai]
Cecilia Sabrina Susanto
(SweetChiel)
sweetchiel.deviantart.com
cecil_angelus@yahoo.co.id

[Nevtishella Hakim]
Arca of Riau
[Rakyan of Riau]
Lee Hakim
lee_hikaru@yahoo.com

[Raani]
Arca of Papua
Celine Mettadewi
godblesstheidiots@gmail.com

[Raisha The Divine Dog]
Arca of Bandung
[Tumang Rakyan of Bandung]
SilentHill007
hildariasiregar@yahoo.co.id

[Siti The Flying Sacred Fish]
Arca of Agam & Bukittinggi
[Mia & Maya
Rakyan of Agam & Bukittinggi]
YukiZora
YukiZora@gmail.com

Words From Artist :

DEWITRI VIRIKA.

dewitrika@gmail.com
pixiv.me/dewitri

Pengerjaan background bagi aku, mungkin sudah banyak orang yang tau nama Makoto Shinkai. Intinya beliau sangat mengispirasi buat bikin background INheritage ini. Yah walaupun hasilnya tidak seperti seperti Makoto juga sih, tapi jujur aku belajar banyak.

Lalu yang paling menarik saat akan menggambar background adalah ketika mencari data-datanya, gambar di internet kadang tidak lengkap atau jelas, tapi pada kenyataannya saat itupun aku ga bisa pergi ke lokasi langsung untuk survei. Sejujurnya mencari data hanya dari cerita orang, foto-foto internet juga data tertulis. Cukup sulit. Imajinasi tidak bisa membuka bagian-bagian yang tidak terlihat mata.

Kalau saja gambarnya fantasy pasti sudah digambari sebebas-bebasnya. tapi yah... Secara iconik background sudah cukup menggambarkan lokasi, semoga aja hasilnya memuaskan terutama bagi yang tinggal di daerah itu. Maaf banget yah kalau ngga seperti aslinya.

Waktu itu, kemampuan menggambar background aku hanya sampai mendesainnya saja. Memilih warna untuk background masih menjadi sesuatu yang sulit. Tapi sejak membuat background untuk INheritage inilah aku jadi mempelajari warna background, pencahayaan dan segala macam yang berhubungan dengan background.

Meskipun sampai saat ini pun hasilnya masih belum maksimal. tapi aku cukup memahami. dan itulah yang jadi sisi menarik saat mengembangkan INheritage ini bagi aku.

Masih banyak cerita tentang dibalik pembuatan INheritage background ini, tapi tidak mungkin aku tulis semua disini, lain waktu dan lain tempat aku pasti ceritain deh. Sekian dari aku. Terima Kasih buat mama, papa dan kedia kakak tercinta yang sudah ngasih suport.

Tentu saja buat teman-teman seperjuangan di Tinker yang banyak memberi masukan terutama Mukhlis Nur, Jeffin Andria P dan juga Panji. aku sangat terbantu dengan saran-sarannya. juga teman-teman illustrator Ann Maulina, Eko Pambudi Setyawan, Setia Van Putra, Raijuu Nara, Hafizh Medichia, Aden Rohmana, Dito Cakasana, Reza Azhar B, Hayashinomura, Lee Mei Ling, Merryca Fong, Aditya Yulio Crisanta, Attahiryah Delia Izmi, Astri Noviani, Hariz Muhamad, Muhamad Rizky Yanuar dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan semua disini, trima kasih sudah banyak mengispirasi dengan karya-karyanya.

Words From Artist :

MUKHLIS NUR.

sinlairebox@gmail.com
pixiv.me/sinlaire

Bagi saya, mengerjakan INheritage merupakan suatu hal yang membawa perubahan besar pada saya. Dalam proses pembuatan game ini, saya belajar banyak hal dan bertemu dengan berbagai orang yang memberi saya inspirasi dan motivasi tersendiri.

Setiap literatur yang saya baca, orang yang saya temui dan wawancarai, cerita yang saya dengar, dan benda yang saya lihat, semua mengajarkan saya bahwa negeri ini jauh lebih menarik dari yang saya duga selama ini. Selama proses riset dalam pembuatan karya ini, saya mendapatkan begitu banyak inspirasi yang memicu ide - ide baru yang tidak pernah terpikir oleh saya sebelumnya. Mudah - mudahan ide - ide tersebut nantinya mendapat kesempatan juga untuk direalisasikan (amin).

Bekerja bersama tim INheritage dan seluruh kruTinker Games juga mendorong saya untuk terus berkembang dan memberikan hasil yang terbaik. Dorongan dari sesama artist seperti Panji, Jeffin, dan Dewitri memotivasi saya untuk terus mengembangkan kualitas desain saya. (yang kelihatannya sekarang sudah terlihat berubah jika dibandingkan dengan masa pertama pengembangan XD).

Masih banyak hal lain yang membuat project ini istimewa bagi saya yang tentunya terlalu panjang untuk diceritakan semuanya. So, yang terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih pada kedua orang tua saya yang sudah membesarkan saya dengan sabar seluruh kru Tinker Games, kepada Dewitri, Afif dan Karu yang sudah berjuang bersama - sama dalam memproduksi game ini, teman - teman ilustrator dan komikus yang menjadi inspirasi saya (yang sebagian sudah di sebutkan oleh Dewitri disebelah XD); C. Suryo Laksono, Cessa, Kaitsu, Pandu Sotya, Wing, Ukasyah, mas Sweta, teh Azisa, dan masih banyak lagi. Juga untuk semua voice actor and actress yang sudah membuat game ini semakin keren. Arief Rachman yang sudah mendukung dan memberi banyak ide sejak awal INheritage dibuat. Rie yang selalu sabar mensupport dan menemani saya. Anak - anak Next Heaven yang sudah banyak menyumbang guest art dengan suka rela, para proff reader dan segenap member dari AMH, anak - anak JGC, DNA, ngomik.com, serta masih banyak lagi pihak - pihak yang sudah membantu yang sayangnya tidak bisa disebutkan satu - satu lagoi karena halamannya sudah mau habis...

Dan terutama, untuk kalian semua yang sudah mendukung INheritage. Terima kasih ^_^

Untuk mereka yang melindungi kota
dan budayanya dari batas
keberadaan.